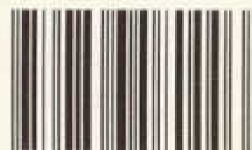
COMMODORE VILÁG • Nr. 34. • V. évfolyam • 1993/4. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

COV Commodore Világ

Nr. 34.
V. évfolyam • 1993/4.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1993
Ára: 99,- Ft



C64 • AMIGA • PC • Plus/4

ACTION SERVICE
DESTROYER ESCORT
ULTIMA V.



DUNE 2.



STUNT ISLAND





ERIC the Unready

CoV 34

Commodore Világ
V.évfolyam, 1993/4.szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Diggy Pigs/Silents (Amiga)
Készítették: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Munkatársak: Beke Gábor
Dévai Gergely
Homoki Péter (HaPI)
Mr.Babilon
Szalai Róbert
Werner Zsolt (DADA)
Fotók: PRACTICA BX-20
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft.
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!
Bankcím: (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papiruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyetek szívesek **mindig** ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!)

Terjeszti:
A **HIRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és árushelyeken:
ACOMP Kft., Bp., XIV. Álmos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u.5.
Kelenföld Kft. Könyvesboltja (SZAMALK), Bp. XI.Szakasits A.u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Rákóczi u.2.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba, Lepény Pál u. 11/2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő száma a június 21-én kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

FIGYELEM! Minden szám megjelenésekor 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközölhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be, valamint előfizetőink között is tartunk ilyen sorsolást.

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Almási Zsolt, Szeged (Am)
Balázs Zsolt, Maglód (64)
Bodnár János, Debrecen (64)
Eszes Péter, Tószeg (64)
Hámori Dávid, Nagykanizsa (64)
Igricz János, Miskolc (Am)
Kovács András, Kóny (64)
Pakrasz Benjámin, Bp.XI. (Am)
Szigetvári Péter, Győr (64)
Tóth István , Bp.XX. (PC)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bóka Zoltán, Szeged
Csúcs Krisztián, Levél
Dankó István, Nyíregyháza
Fejes Gábor, Szentendre
Holyba Zoltán, Naszály
Majorosi Endre, Pécs
Nádasdy Zoltán, Bp.XX.
Puch Albert, Sopron
Szabados Levente, Bp.XII.
Szabó Jenő, Bp.IV.

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A CoV 33-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:

A számok összege: 199.
A borítón egyébként a következő játékokról helyeztünk el képet:
Felső sor: F117A (microprose), P47 Thunderbolt (Firebird)
Alsó sor: F16 Combat Pilot (Digital Int.), F19 Stealth Fighter (Microprose)

A CoV 32-ben közölt rejtvényre helyes megoldást beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bogdi László, Bp.XV.
Csidei Péter, Szombathely
Gazda Zoltán, Kaposvár
Gyulai Gábor, Bp.IV.
Pintér Attila, Bátonyterenye

Épp ez jutott eszünkbe...

Amilyen gyorsan vége lett a télnek, olyan gyorsan itt a nyár, legalábbis miközben kint tombol a 27°C, s egyesek május 1-én a városligeti sörsátort látogatják, addig mi itt gúvadunk a monitorok előtt, a hangszóróból éppen Ladánybene 27 bömböl, hogy miért épp az, talán mert ez a kazetta volt legfelül. Na de mit szövegelünk itt össze-vissza, valamit az új CoV-ról is kellene szólnunk. Ez a CoV annyiban különbözik a többitől, hogy az előttelévő után jön ki, s még az utánalévő előtt. Ha a megjelenés csúszott volna egy pár napot, akkor big sorry, de erről most tényleg mi tehetünk, ha meg időben jelentünk meg, akkor meg big pussy a nyomdának. Ebbe a számba is jutott egy pár betű, pontosan 418.000, legalábbis a gép ennyit írt ki, majd csak beosztjátok valahogy. A jövőt illetőleg egyébként van egy-két ötletünk, de erről inkább legközelebb fogunk értekezni, addig még leülepednek a friss ötletek, s a kikristályosodott valós jövőkép mozaikdarabkáit rakhatjuk össze a CoV 35-ben. Addig is inkább azt javasoljuk lapozzatok egyet, mert ezen a lapon már úgysem lesz semmi érdekes!

NEWS

ADVENTURE

— PC —

Juhhhééé! Ismét egy *Sierra* baromság, de annál még nagyobb! Sőt! Fenomenális! Hogy miért, mert ezúttal végre, nagy várakozást követően a jó öreg CoVboy életét dolgozták fel **Freddy Pharkas Frontier Pharmacist** c. legújabb alkotásukban. CoVboy — álnevén Freddy — barátunk ezúttal 1888-ba repült vissza, hogy Frontier városka levegőjét rontsa. Lesz leírás is!

— 64 —

Zak McKracken hivők, figyelem! Nem, nem a legendás kaland-játék folytatása készült el, helyette itt van a *Ninjutsu Design* által létrehozott produkció, az **Art of China**. Kezelése és felépítése megszólalásig emlékeztet az egykori *Lucasfilm* alkotásra, kár, hogy grafikailag kissé alulmúlja nagyhírű elődjét. A napokig tartó kalandozás viszont ennek ellenére is biztosítottnak látszik. Alig várjuk, hogy napvilágot lásson, a teljeskörű leírás erről az izgalmasnak igérkező anyagról.

— PC —

Ha azt mondjuk *SSI*, ugye akkor mindjárt felcsillan az AD&D rajongók szeme? Ritkán fordul elő, hogy a NEWS-ban nem szerepel SSI játék a kaland kategóriában. Egyelőre csak PC-re jelentették meg a **Veil of Darkness**-t, amely az erdélyi Dracula gróf meséinek egyik epizódját dolgozza fel kicsit átpofozott formában. Kalandunk során zombik, farkasemberek, vámpírok próbálnak minket meggyőzni arról, hogy pályafutásunk nem a legsikeresebb, azonban nem szabad ebben a hitben hagyni őket. A 3D perspektíva rendkívül élvezetessé teszi a játékot, a játék kezelése pedig teljesen eltér az *SSI* játékokban megszokott szisztémától, úgy látszik végre ők is újítottak valamit.

— 64 —

Két új kalanddal jelentkezik C64-en kis hazánk népszerű csapata az *OTHIS Software*. Az első (kép balra) egy bűnügyi történetet dolgoz fel: **JOHN MANDALENI KALANDJAI 1.rész: ROBERT ROY TITKA**. *Robert Roy* a város legnagyobb gengsztere. Egyik nap furcsa híreket kapunk *Roy*-ról, ezért elhatározzuk, hogy mint magándetektív, megpróbáljuk lecsukatni. Ehhez természetesen először bizonyítékok kellenek... A mintegy 80 pályás játék — amely teljesen ikonvezérelt — minden tekintetben elnyerte tetszésünket. A másik A KASTÉLY ugyancsak színvonalas kaland, négy szabadon választható szereplő, fél MB-nyi rajzolt kép, 100 helyszín, 220 KB szöveg, automap funkció, RPG harci elemek... Úgy gondoljuk ezek mind magukért beszélnek, legalábbis egy C64 képességeihez képest. Csak így tovább *OTHIS Software*!

AKCIÓ

— 64 —

Bár a mozikban már vagy másfél-két éve fut a **Robin Hood** című film, csak mostanra készült el C64-re a hasonló című mászkálós akció-program. Ha már elegünk lett a géppisztolyok és golyószórók már-már unalmas kelepeléséből, térjünk át a lassacskán romantikus, sőt a mai viszonyok közt szinte humánusnak ható íj használatára, és *Code Masters*-ék jóvoltából kísérjük el a néhai *Robin Locksley*-t legújabb kalandjaira.

— 64 —

Egykori sörillatú cigaretta-füstös kocsmák kedvelt játék-automatája volt az a békás játék, melyben az úttesten kellett úgy átugráltatnunk brekit, hogy a száguldó autók kereke alatt ne mondja azt hogy putttyyy!!! Úgy látszik a *Magic Disk* nosztalgia-hullámban szenved, hogy ezt az ősi kövületnek számító programot kipofozta, és felújított formában bocsájtotta az érdeklődők rendelkezésére. Persze az, hogy az anyag eredetije ősrégi, semmivel sem csökkenti a **FROGGER'93** élvezeti értékét.

— PC —

A *Tsunami* csapat is a futottak még kategóriába tartozik, annyira nem hallottunk róluk az utóbbi időben. Nos, legújabb alkotásukkal PC-n rukkoltak elő. A **WACKY FUNSTER'S** c. játék egy kicsit *Street Fighter* klón, megtűzdelve némi *Dragon's Lair* rajzfilmszerű grafikával, és sok-sok humorral. A játék átlagos értékelése a *Power Play* szerint 22 % volt, ez mindent elárul róla.

SZIMULÁTOR, SPORT

— 64, A —

Zeppelin-ék egy újabb stuffal örvendeztettek meg minket: az **International Truck Racing**-gel. Mint már a cím is jelzi, kamionok versenyéről van szó, de itt a szokásokkal ellentétben nem csak a gépest (vontatót) kell jól és persze gyorsan navigálnunk, hanem a ráakasztott vontatmányra ható fizikai hatásokat is figyelembe kell vennünk, ellenkező esetben a centrifugális (műegyetemet végzettek kedvéért centripetális) erő a pályán, sőt futamon kívülre is kényszerítheti járművünket. Az ennél némileg szebben kivitelezett *Slicks!* mellett is kellemes szórakozást igér.

— 64, A —

Akiknek elegük lett a kamionozásból, azok áttérhetnek személyautózásra is, természetesen újfent *Zeppelin*-ék jóvoltából, nekik ugyanis úgy látszik megtetszett a *Supercars* vásárlási lehetősége, és a *3D Stock Car* dizájnja, így a kettőt összegyúrva alakulhatott ki a **Carnage** című anyag. Mivel itt az *Int. Truck Racing*-gel szemben egyszerre láthatjuk a teljes versenytáblát, sőt, külön turbó is segít minket, lényegesen több esélyünk van a győzelemre, és járművünk fejlesztésére. Mindenesetre dicséretes a kiadó cég igyekezete, hogy lehetőleg minden igényt kielégítsen.

— PC —

Az *Electronic Arts* új kosárlabdaszimulációjának semmi köze Amman-hoz, Jordánia fővárosához. A **JORDAN IN FLIGHT** c. játék *Michael Jordan* nevét fémjelzi, no persze aki nem ismeri az Államok nagy kosárlabda sztárjait, attól lehetne helyette John Madden, vagy Honti Hanna is. Szóval a játék kivitelezésében a *John Madden Football*-ra, és a *PGA Tour Golf*-ra hasonlít, talán nem véletlenül, hiszen azok is vérbeli **EA** játékok. A 3D pályának és magának a játéknak a kidolgozása SVGA-n színvonalasra sikeredett. Egy menetet mindenképpen megér, hogy felinstalláljuk!

— 64, A —

Régi ismerősként köszönthetjük a *Code Masters* csapatát. Legtöbbször egyszerűnek tűnő egyképernyős ügyességi játékok kerülnek ki műhelyükből, most azonban ők is megpróbálkoztak egy kissé más stílussal. Bár az egyképernyős megoldás maradt, ez — ha figyelembe vesszük, hogy billiárd szimulációról van szó — nem túl nagy báj. Sőt! Azt kell mondjuk, a **Cue Boy** című anyag nem is rossz próbálkozás, könnyen áttekinthető, egyszerűen kezelhető, és grafikailag is elfogadható lett. Ha van olyan, aki gyűjti az ilyen jellegű programokat, ezt se hagyja ki kollekciójából.

— A, PC —

Vajon a *Merit* honnan merített, miután a céget így hívják, a legegyszerűbb lehetett saját magától meríteni. Nos, a **TOM LANDRY Strategy Football** egy amerikai foci szimuláció, melyben egy teljes ligaküzdelmet kísérhetünk végig. A játék legjobban sikerült része a visszajátszás, de a rugbykedvelők biztos ellesznek vele egy darabig.

— 64, A —

Bár a *squash* ma még csak az elit-körökben mozgók hobby-ja lehet, szimulációját már most is kipróbálhatjuk a *Zeppelin Games* **World Championship Squash** című programjában. Aki a tenisz, pingpong, és egyéb hasonló ügyességi sportok híve, az biztosan nem csalódik ebben a kifejezetten tetszetős és egyszerű kezelésű játékban. Ugyancsak a *Zeppelin* dobta piacra a **Table Tennis**-t. Annyit el lehet róla mondani, hogy a méreteihez képest nem is olyan rossz.

STRATÉGIA

— 64 —

Gondoljuk, nem *Dan Kane* az egyetlen, akinek elnyerte tetszését a **Star Trek** (*Űrszekerek*) sorozat. Olyanok viszont biztos kevesen akadtak, akik a sorozat befejezése miatt érzett fájdalmukban a C64 mellé ültek, és a maguk által megálmodott küldetésekbe hajszolták az *Enterprise* űrhajó már-már nyugdíjas legénységét. Az Egyesült Államok-beli illetőségű *Dan* azonban ezt tette, méghozzá egyszál-egyedül, és létrehozta a **Starship Commander**-t, a stratégia kedvelők nem kis örömére. A lemezen a kezelési utasítás mellett olvasható az alkotó ígérete arra vonatkozólag, hogy igyekszik a további folytatásokat is megírni. Tanulság: ha egy USA beli fickó a mai napig megtartotta a 64-est, nem biztos, hogy nekünk fanyalognunk kellene gépünk kis teljesítménye miatt.

— (A), PC —

A *Merit* mégiscsak jól merített, mert a **MAELSTROM** c. stratégiai játékuk nem is sikerült olyan rosszul! Egy galaxis x. planétáján irányítjuk a történéseket, az életet, a politikát, egyszóval rajtunk áll, vagy bukik, hogy ne szabaduljon el a planétán a káosz, mert akkor nehéz dolgunk lesz...

— PC —

A *New World* a birodalmak birodalmát dolgozta fel, amikor kihozta a piacra az **EMPIRE DE LUXE** c. alkotást. A játék egy kitalált világban játszódik, ahol az a feladatunk, hogy diktátor hajlamainkat kiélve minél nagyobb területnek legyünk boldog birtokosai. Nos ebben a harci eszközök teljes tárháza lesz a segítségünkre. A grafika csak EGA-s, de annyira élvezetes maga a stratégia, hogy 85 %-ot érdemelt ki a játék a pontozás során.

LOGIKAI, EGYÉB

— 64 —

Az egykori Bűvös (*Rubik*) kocka annak idején azért okozott sokak számára megoldhatatlan feladatot, mert a megoldás 3 dimenziós látás- és gondolkodásmódot igényelt volna. Ezen a problémán segít most a *Fifth Dimension* nevű szerveződés **Cube Magic** nevet viselő anyaga. Bár a készítők neve az ötödik dimenzióra utal, a program maga a mágikus kocka kétdimenziós, azaz síkbeli változata. Első ránézésre talán így egyszerűbbnek tűnik a feladat, a későbbiekben azonban be kell látnunk, hogy így sem olyan egyszerű.

— A, PC —

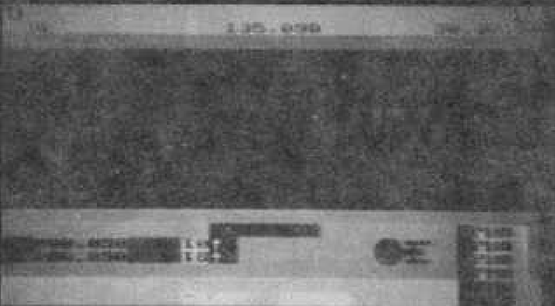
Ez aztán az ész-játék, micsoda logika, micsoda agyafúrt ötlet **(Erről jut eszembe: „A rádió egy agyafúrt ötlet, a kanadai meg egyet fúrt és öt lett", ja, hogy mi ez? Hát ez a különbség a rádió és a kanadai ötösikrek között — CoVboy)**. Szóval a *Magic Bytes* valóban varázsos byte-okat nyomott a lemezekre, amikor megalkotta a **PENTHOUSE Hot Numbers** c. afenetuggya milyen besorolású „játékot?!". Szóval ebben a GAME-ben a *Penthouse* c. ismert irodalomból kiscannelt digi szexképek foglalnak helyet, mely képeken tetszőleges kivágásokat, nagyításokat stb. tehetünk. Izágedájó!

— 64 —

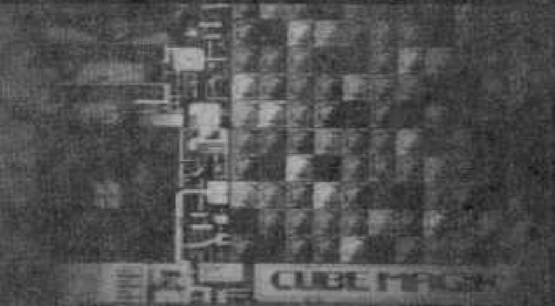
PC-s játék C64-en!!! Persze ne tessék valami nagy dologra gondolni... Akik ismerik a *Windows* alatt futó kisebb játékokat, biztosan találkoztak már a *Cris Cemper* által realizált **Mine Fields** ottani verziójával. A játékbanm logikailag kell kikövetkeztetnünk, vajon az aknamező mely négyzetei alatt rejlenek a 'Game Over' feliratot kiváltó szerkezetek. Ha hibás logikát követtünk, nyugodjunk békében...

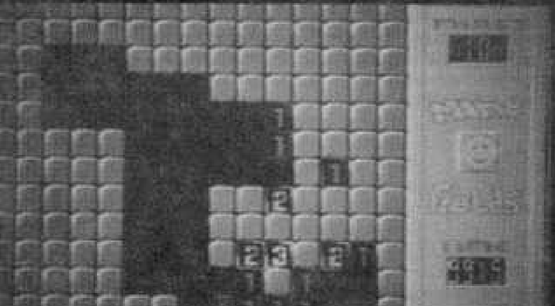














A helyszín egy szigorúan titkos kiképzőközpont valahol Európában... Az akciócsoport legkiválóbb újoncainak egy napot kell itt eltölteniük, hogy felkészüljenek szupertitkos küldetésükre. A kiképzést a híres *Cobra* parancsnok vezeti a Kígyó utcából. Számunkra is itt a nagy lehetőség: önként jelentkezhetünk a veszélyes küldetésre. Részvétünk és szerepünk attól függ, hogy milyen sikerrel haladunk végig a gyakorlópályán. A kemény válogatás után meglátjuk, hogy maga a küldetés sem sétagalopp, hanem veszélyes feladat, ahol még az életünket is kockáztatnunk kell.

Gyakorlópálya

A játék 2 üzemmódban játszható: a képernyőn látható panel megfelelő nyomógombjának lenyomásával választhatunk közülük.

Játékmód: a feladat három különböző tesztből áll.

Erőnléti teszt: Teszt, ahol akadályokat kell leküzdeni (fal, vizesárok, létra stb.) amilyen gyorsan csak lehet. A másodperc töredéke alatt kell végrehajtani a parancsnokaink utasítását, úgy, hogy közben *Rex*, a harcikutya — akit úgy képeztek ki, hogy minket mindenben akadályozzon — el ne kapjon.

Kockázat: Gyakorlat. Szemtől szembe az ellenséggel, hogy bánunk a kézigránáttal, robbanó szerkezetekkel, és hogy tudjuk kikerülni az aknákat, a földet pásztázó kóbor lövedéket stb. Ha mindez sikerül, akkor az a kérdés, hogyan szabaduljunk meg *Rex*-től, aki kerget minket.

Harci gyakorlat: Újfent szemtől szembe az ellenséggel! Ezek semmit sem hagynak ki, mindent elkövetnek, hogy leterítsenek. Készüljünk fel a legrosszabbra, gumilövedék, kézigránátok, kézzel-lábbal támadnak. Az őrök közömbösítésére minden megengedett, még a csalás is!

Tervezési üzemmód

Programunk tartalmaz egy olyan tervezőeszközt, amelynek segítségével mindenki megtervezheti a saját elképzelése szerinti pályát, beleértve a rejtett csapdát is. Ezek után számunkra bizonyos hogy az **Action service** több, mint egy hagyományos játék. Olyan fantasztikus különlegesség, amely egy játékban ötvözi a játék és a kaland minden izgalmát.

Billentyű/joy megfelelő irányok

'A' — joy balra; **'D'** — joy jobbra; **'£'** — joy fel; **'Z'** — joy le; **'JOBB SHIFT'** — joy tűz; **'1,2,3,4,5,6,7,8,B,I,J'** — a képernyő vezérlő panele;

Játék mód:

Minden betöltés után a játék üzemmódban indul a program. A játék során a vezérlő paneiről adhatunk utasításokat. Ez 8 billentyűt tartalmaz: egy indító gombot(!), valamint jobbra- balra nyilat. Az egyes funkciók kiválasztása, a vezérlő segítségével a következőképpen történik: Állítsuk a villogó kurzort a vezérlő billentyűre, majd nyomjuk meg a tűzgombot, ekkor a vezérlőbillentyű színe megváltozik.

Vezérlőpanel funkció

1. Az eddig elért legjobb eredmény
2. Kiszállás a játékból, visszatérés a Basicbe;
3. Névváltoztatás: a 'J' vagy 'B' segítségével kiválasztott nevet megváltoztathatjuk. Ehhez az '1' kiválasztásával törölhetjük a nevet, majd be kell írni a sajátunkat.
4. Gyakorlat kiválasztása, indítása, az 'A', 'B' vagy 'R' segítségével kiválasztott gyakorlat az '1' lenyomására indul. Csak az első három pálya számít küldetésnek, a negyedik az általunk tervezett pálya.
5. Az eredménytábla betöltése, illetve kimentése. Azt, hogy betölteni vagy kimenteni akarjuk az eredményeket (*Load* vagy *Save*), a 'J' vagy 'B' segítségével választhatjuk ki.
6. Használaton kívüli billentyű;
7. Pontszám I.: Kiírja a következő játékos eddigi eredményeit.
8. Pontszám II.: Kiírja a következő játékos 5 legjobb eredményét.

Pontozás:

Pontszám kimentéséhez használjunk egy üres adathordozót, amit csak pontok, betöltésekor illetve kimentésekor használunk.

A játék vezérlése

A billentyűzet bal felső sarkában lévő '<—' billentyű megnyomásával bármely játék megszakítható. **'RUN/STOP'**-pal a játék megállítható.

Induló helyzet: ÁLL, majd innen:

'D' — Futás

Futás közben a tűzgombbal mahinálhatunk, attól függően, hogy melyik részén vagyunk a pályának. Így alacsony objektumokat átugorhatunk, függeszkedhetünk létrán, kötélen, valamint átmászhatunk falon.

'JOBB SHIFT' vagy tűz — alakizás

'A' — fordulás jobbra; 'D' — fordulás balra; '*' — fegyvert le/fel; 'SHIFT' vagy **tűz** — vissza alapállapotba;

'£' — Gránátdobás, vagy közelharc

'£' — hátrahajás; 'A' — rúgás; 'D' — ütés (dobás); '*' — térdelés (felvétel); 'SHIFT' vagy **tűz** — vissza alapállapotba;

'A' — Merülés vagy feküdj

'£' — fekvőtámasz fel; 'A' — kúszás; 'D' — kúszás; '*' — fekvőtámasz le; Amikor az ikonon megjelenik a fekvőtámasz, 10-et kell lenyomni, majd 'SHIFT' vagy **tűz** térdelésbe vissza;

'*' — Térdelőhelyzet

'D' — kézigánát, vagy robbanóanyag felvétele, beállítása, eldobása; '*' — feküdj; 'SHIFT' vagy **tűz** — vissza az előző helyzetbe;

Tervező mód

Válasszuk ki a panelon az **EDIT** funkciót. Ezután a tervező program betöltődik. *(A kazettások gyári verziónál fordítsák meg a kazettát és csévéljék vissza, kalózkazettákon pedig megkereshetik a helyét a számlálóállás alapján).* A pálya összesen 256 egyforma pályaszeletből áll. Minden pályaszeleten 4 különböző típusú elem állítható fel: • díszlet (feltétlenül szükséges); • a figura előtt, mögött elhelyezett akadály, (elhagyható); • pálya szintmagassága; • csapda (elhagyható);

Egy pálya összeállítása

I. Díszlet elhelyezése

Válasszuk ki a nyíl segítségével a **Landscape** (tájkép) funkciót, majd válasszuk ki azt az elemet, amely a legjobban tetszik. Ha a sötét részre clickelünk, másik elemkészlet jelenik meg.

II. Akadály kiválasztása

Válasszuk ki az **ITEM** (elem) funkciót,

a) Jelöljük ki, hogy az akadály a háttérben **BACK ITEM**, vagy az előtérben **FRONT ITEM** legyen.
b) Válasszunk ki egy tárgyat a készletből!
c) Helyezzük el az akadályt vízszintesen az x-szel jelölt skálán.
d) Állítsuk be az akadály függőleges helyzetét az Y-nal jelzett skálán.

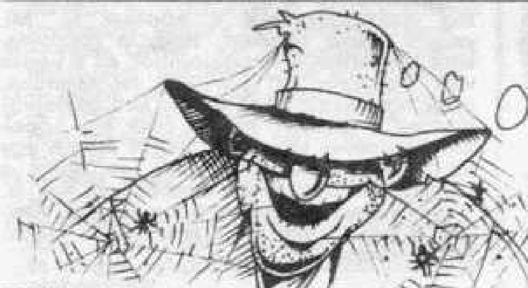
Az ABCD funkciók tetszőleges sorendben cserélgethetők.

A **MAN** funkciót kiválasztva az Y skálán beállíthatjuk a játékos függőleges helyzetét, a padlóhoz képest. Lehetőségünk van arra, hogy a figurát eltüntessük (**OFF**) és újra visszahozzuk (**ON**).

III. Csapda állítása
Ez a funkció azért fontos, mert a játék izgalmát növeli az ügyesen elhelyezett csapda. Válasszuk ki a **TRAP** (csapda) funkciót. A kiválasztott csapda száma megjelenik az aktuális pályaszelet fölött. Ha a csapda lista fehér mezőjére tévedünk, a csapda törlődik. A csapdák két csoportra oszthatók aszerint, hogy szükséges-e hozzájuk akadályt állítani vagy sem. Például: a 2. csapda **JUMP/FALL** csak valamilyen akadállyal együtt használható (alacsony fal, homokzsák stb.). A csapdák másik csoportja: **DO 10 PUSHUPS** (csinálj 10 fekvőtámaszt), vagy **CLOSE COMBAT** (közelharc): független mindentől (díszlet, főnök, rex stb.), így bárhol feltűnhetnek, de érthető oknál fogva nem célszerű mondjuk egy tó közepén csapdát állítani... A csapdák elnevezése:

1) **JUMP OVER WALL** (ugorj át a falon) — magasfalnál;
2) **JUMP WALL** (hopp/kopp) — alacsony akadályoknál (fal, zsák);
3) **JUMP SLIP** (hopp csússz) — felborult vagy horpadt hordónál...
4) **DOG START** (kabdel) — amint túl jutunk a csapdán a *rex* megkerget...
5) **MINE** (hát akkor ki?) — csak a háttérben elhelyezett akna, akadállyal együtt;
6) **GRENADE** (gránát) — csak az előtérben elhelyezett gránát akadállyal együtt;
7) **DROWN** (vízbe fuli) — csak olyan tavon, ahol nincs híd;
8) **GET CHARGE** (kapd föl) — csak az előtérben elhelyezett dobozt érdemes észszerű távolságra vinni a páncél ajtótól;
9) **SETCHARGE** (rakd le) — csak a páncél ajtót díszlettel együtt;
10) **REARATTACK** (orvtámadás) — majdnem mindenhol; Az ellenség csak akkor támad, ha túljutunk a csapdán.
11) **LAW BURST** (repesztámadás alacsonyan) — majdnem mindenhol;
12) **HIGH BURST** (repesztámadás magasan) — majdnem mindenhol;
13) **CLOECOMBAT** (közelharc) — majdnem mindenhol; Az ellenség akkor támad, amint túljutunk a csapdán.
14) **SHOOTER** (lövész) — majdnem mindenhol; Az ellenség akkor támad, amint túljutunk a csapdán.
15) Használaton kívüli csapda;
16) **DO 10 PUSHUPS** (csinálj 10 fekvőtámaszt) — majdnem mindenhol;
17) **GRENADE COMBAT** (gránátcsata) — ezt a csapdát tegyük a kézigránátcsapda elé; Az ellenség akkor támad, amint túljutunk a csapdán.
18) **AIR RAID** (légitámadás) — majdnem mindenhol;
19) **SWIM** (úszás) — csak tónál;
20) **CRAWL** (kúszás) — csak az előtérben elhelyezett vízcsővel együtt

OPTION REPEAT (megismételt kísérlet) — E nyomógomb segítségével az utolsó kiválasztott funkció ismételhető meg.
DISK — E funkcióval kimenthetjük vagy betölthetjük a pályát (SAVE/LOAD).
END (vége) — Kiszállás tervezőmódból, vissza a játékmódba. A 4-es pályán nézhetjük meg a saját kreálmányunkat.
RESET (törlés) — Az eddig elkészült pályák törlése.
A programhoz csak egy tanáccsal tudunk szolgálni: minél többet gyakorlunk annál jobban megértjük az Action service elég debil gondolatmenetét.



UGH!

Rövid név, egyszerű program, az élvezet mégis garantált! S bár az alapötletet az ős 64-es játékban a **Space Taxi**-ban már láthattuk, a program így is sok újat hozott.
Feladatunk ugyanaz lesz, mint a nagy előd esetében! A reánk várakozó ősembereket és asszonyokat egy másik barlang bejáratához kell vinnünk, ahol azután szépen eltűnnek a sötétben **(Na vajon mi célból? Acélból? CoVboy)**. Teendőinket legtöbbször nem is az ős-taxi kezelése, hanem az idő fogyása akadályozza legjobban. Éppen ezért mindegyik pályán található egy kő, amit ha a fára dobálgatunk és felszedegetjük a gyümölcsöket, nagy mértékben növeli hátralévő időnket és esélyünket a szint végigviteléhez. Lehetőség van páros játékra is **(Erre én már az előbb rájöttem — CoVboy)**, ahol a másik játékos már a játék elején ledobálhatja a gyümölcsöket a fáról, míg a másik fuvarozgatja az emberkéket. Minden szint teljesítése után kapunk egy kódszót, amit a játék elején ha begépelünk, onnan kezdhetjük a játékot.
Egy-két jó ötlettel azért találkozhatunk a játékban, amellett, hogy a lényeg minden egyes szinten ugyanaz. Az egyik összszörnyet például csak úgy lehet ártalmatlanná tenni, ha rádobjuk a követ. A víz alatt is át lehet menni zökkenőmentesen a következőképpen: emelkedjünk fel jó magasra a vízszinttől, majd húzzuk lefelé a joy-t folyamatosan, és amint a vízbe értünk, kanyarítsunk egyet vele. Nemegyszer szükségünk lesz erre a manőverre. A fentiek leírásával nem akarjuk lebecsülni senki szellemi képességeit, de előfordulhat, hogy véletlenül nem jött rá, vagy esetleg CoV olvasás következtében agykárosultak ülnek otthon a gépük előtt tétlenül. Ez esetben azok, akik megalázónak tartják az imént ismertetett dolgokat, vegyék úgy, hogy a fent említett embercsoportok számára készült ismertetőnk eme — egyébként brilliáns — része. Amennyiben maguk a szellemileg fogyatékosak vélik úgy, hogy mindezek olyan világosak, mint a vakablak, abban az esetben bátran kijelenthetjük nekik, hogy nem is olyan hülyék, mint azt mondják róluk. Tehát fel a fejjel! Azaz le a fejjel, mert fejjel felfelé nem lehet olvasni. No de térjünk vissza a játékra. Előfordulhat, hogy őstaxinkkal, úgy landolunk a földön, hogy a reánk várakozó utas ijedtében beleugrik a vízbe, vagy ami mégrosszabb, mi lökjük bele. Hogy a kettő közül melyik következik be, azt egyébként soha nem lehet megállapítani, olyan aprók az emberkék. Nos, ha bent van a vízben, még ki lehet menteni: szálljunk csak rá a vízre, s a szerencsétlen utas odaúszik. Ha nem vagyunk elég gyorsak, akkor... akkor *RIP*, vagyis *REST In Peace*, ami magyarul annyit jelent, hogy nyugodjon békében. Háromfajta őslakossal találkozhatunk: van egy középkorú férfi, van egy ősasszony, és van egy öreg tata. Ha ő esik bele a vízbe, ne is törődjünk vele, mert ő az, aki egyből elsüllyed. Hiába, az izmai és csontjai már nem olyan jók, mint hajdanán.
Nagyjából ennyi a játék, ismertetőnket a **2 Player-Game mode** első harminc szintjének kódjával zárnánk. Azért csak az első harminccal, mert tovább már nem volt kedvünk játszani a játékkal. Ja, hogy akkor minek írtuk ezt a sok marhaságot? Csak.
2 — próbáld meg magadtól / 3 — AMAZEAUDLE / 4 — PUZZLEAPUMA / 5 — FAMOUSDEATHS / 6 — KISSWEHARDY / 7 — WHIZZOBUTTER / 8 — SIREDWARDROSS / 9 — THEKILLERJOKE / 10 — MYDOGHASNONOSE / 11 — ENGLISHBIKEHEAD / 12 — SOMETHINGDIFFERENT / 13 — WRATHURFRAMPTON / 14 — ARTHUREWING / 15 — THEBELLSOFSTWARY / 16 — MARRIAGECOUNCELLOR / 17 — ARTHURPEWTEY / 18 — DEIRDRE / 19 — SOMUCHFORPATHOS / 20 — JIMMYGREAVES / 21 — AMANWITHNUNELEGS / 22 — THEEPILOGUE / 23 — MONSIGNOREEDWARDGAY / 24 — DRTOMJACK / 25 — FULLBODYSLAM / 26 — IHEWORLDAROUNDUS / 27 — IHEMOUSEPROBLEM / 28 — MILTONAVENUE / 29 — THEAMAZINGKARGOL / 30 — THELARCH.



Ultima V

Levelezésünk kalandjátékokkal foglalkozó kérdésköre mostanában két téma köré csoportosul. Az egyik a Bard's Tale, a másik pedig az ULTIMA sorozat. Miután nem is olyan régen elhintettük, hogy a BT III. csak azért nem lett eddig lenyomva, mert csak a térképek mintegy 80 oldalt tennének ki, mindjárt levelek hada záporozott meg minket: *„nem-e lehetne-e mégis folytatásokban...?"*. Az ULTIMA témában ugyancsak sokan megdorgáltatok bennünket, természetesen a C64-esek táborából: *„Miért csak azokról az ULTIMA darabokról írtok, amelyek csak PC-re (esetleg) Amigára jelentek meg?"*. Van benne valami, mondta egykor Vágó Úr, s miután ULTIMA témában C64-re is elég sok a mai napig a lerágatlan csont, most egy picit szopogatni fogunk — úgy mint azok, akik megfelelő doksi hiján megpróbáltak valamire is menni ezekkel a kalandokkal...

Annak ellenére, hogy most az V. részről — mivel ezt kértétek a legtöbben — kívánunk összehablatyolni valami infót, fontosnak tartottuk, hogy felhomályosítsunk titeket az egész sorozatról, megerősítve bennetek azt a hitet, hogy miért is érdemes az elejéről kezdeni?

I. — First Age of Darkness

Lord British birodalma veszélyben van, miután egy gonosz varázsló — *Mondain* — ki akarja terjeszteni uralmát az ő földjére is. Ezért *Lord British* egy másik idősíkból átteleportál minket, hogy *Mondain*-t és seregét legyőzzük. C64-en 1 lemezoldal, Amiga és PC változatokról nincs tudomásunk.

II. — Revenge of Enchantress

Bár *Mondain*-t legyőztük, de még halála előtt átadta tudományát egy tanítványának, *Minax*-nak, aki egy igen gonosz nőszemély. *Minax* ellenünk fordítja híveit, ezért le kell győznünk őt, és azokat is akik őt támogatják. C64-en 2 lemezoldal, Amiga és PC változatokról nincs tudomásunk.

III. — Exodus

Ez a *Mondain—Minax* páros egy jól sikerült csapat volt, mert arra is gondoltak, mi történik, ha mindketten konyec filma. Nos még életük során kifejlesztettek egy ember-gép keveréket, amolyan korcsot, *Exodus*-t. Mi is lehet a célunk, mint ettől a nyavalyától megmenteni a birodalmat. Ezzel a győzelemmel alakul meg *Britannia* állam, élén *Lord British*-sel. C64-en 3 lemezoldal, Amigán 1 lemez, PC verzióról nincs tudomásunk.

IV. — Quest of the Avatar

Mint ahogy az lenni szokott, *Britannia* állam is szépen gyarapodott, fejlődött. A vallásnak nagy szerepe volt a népnevelésben. A városokban oltárokat emeltek, ezek voltak az erény oltárai. Történt egyszer, hogy kihirdették a *Bajnokok Próbáját*. Nos, semmi értelme nem lenne a játéknak, ha nekünk nem kellene ezen részt vennünk. Meg kell szereznünk a *Bölcsesség kódexét*, hogy elnyerjük mi legyünk a győztesek, és megkapjuk a minket megillető *Avatar* címet. A tengerből egy sziget emelkedik ki, amely *Avatar* nevét kapja **(Magyarul szalag, olló meg minden, és fel-avatar a szigetet — CoVboy)**, alatta pedig feltárul egy földalatti világ is, a gargoyle-ek földje. Itt helyezik el a bűvös kódexet. C64-en 4 lemezoldal, Amigán 1 lemez, PC változatról nincs tudomásunk.

V. — Warriors of Destiny

Erről fogunk ugázni nemsokára, addig is pár szóban. Az a bizonyos kódex alaposan felbolygatta a világot, ugyanis Mondain bűvös ékszeréből 3 *árnyúr* került elő, akik szépen elrendezték *Lord British* sorát — avagy új uralkodó került a trónra, a *Lord* pedig húzogathatta... khm. a strigulákat a cellája falán. Az egyes árnyurak ellen trükkösen alkalmaznunk kell a *Szeretet*, az *Igazság* és a *Bátorság* fegyverét, így helyreáll a nyugalom, és *Lord British* is kiszabadulhat, ám egy kis véletlen folytán a földalatti világ összeomlott. A C64 változat 8 lemezoldal, az Amiga változat 2 lemez, míg itt már beszélhetünk PC-s változatról is, igaz csak EGA-s, de azért elmegy.

VI. — The False Prophet

Miután földalatti világ nélkül a *gargoyle*-ek elég nehezen tudtak levegőt venni, ezért kénytelenek voltak kijönni a felszínre, hogy leigázzák *Lord British* földjét, és egyidejűleg visszaszerezzék a kódexet is. Mi, vagyis *Avatar* feladata, hogy a *gargoyle*-eket kitakarítsa a birodalomból, és a kódex vitát eldöntse. Ezt úgy kell megtennünk, hogy egy másik dimenzióba kell átteleportálnunk a kódexet, melyet csak egy speciális lencsével láthatunk, végül adunk egy tál lencsét *Lord British*-nek, és egyet a *gargoyle*-ek vezérének *Draxinusom*-nak is, hogy örüljenek. C64-en 6 lemezoldal, Amigán 5 lemez, míg PC-n már VGA-s kivitelben is elkészült...

A továbbiakról már csevegtünk egyet a **CoV Évkönyv'92** *Ultima Underworld* leírása elején, annyi azóta, hogy újabb kiegészítő küldetések jelentek meg az **Ultima VII**-hez (csak PC-n!), megjelent ugye az **Ultima Underworld 2** is, de az **Ultimate Ultima**-ról még semmi hír.

Nos, akkor éppen ideje, hogy részletesebben foglalkozzunk azzal a résszel, melyet a legtöbben kértetek: **ULTIMA V.**



Lord British-t az igazi királyt már régen nem látta viszont a nép, és aggódnak, hogy meghalt az alvilágban (mert ugye éppen azt ment feltérképezni egy kamion kockás spirálfüzettel a zsebében). Azóta van egy *Blackthorn* nevű új uralkodó, aki lényegében jó kisfiú, de előkerült három rossz szellem, az *Árnyurak* (*shadowlords*), is, akik hipnotizálják, és most *Blackthorn* bácsi a rosszkisbácsika lett. Természetesen nekünk kell rendet rakni...

A játék *Iolo* (egyik haverunk) kunyhójából (*Iolo's hat*) indul. Itt vagyunk mi, *Iolo* a bárd, és *Shamino* a harcos. Mivel ez a játék tele van kódszó nélküli, de még így is kézikönyv nélkül nem nagyon használható dologgal (pl. furcsa varázslatnevek), leírunk mindent, ami lényeges lehet.

Utasítások:

- **A — Attack**: Megtámadhatunk valakit (valamit), vagy csata módban célzunk, majd csapunk.
- **B — Board**: Be-, illetve rászállhatunk dolgokra(ba).
- **C — Cast**: Varázslás. A varázslatnév szavainak a kezdőbetűit kell beírni, és akkor, ha van hozzá kotyvalék (lásd: később),

varázserő (ezt is lásd később), meg elég magas a szintünk, akkor puff...

E — Enter: Bemegyünk pl. egy városba.
F — Fire: Ágyúkkal lődözhetünk. Főleg hajón lesz rá alkalmunk, de ott csak oldalra működik(!).
G — Get: Felszedhetünk valamit.
H — Hole Up: Tábort verünk fel, vagy városon belül ágyban szunyózunk (ott lehet, hogy egy idő után kidobnak). Tábor esetében először pötyögjük be, hogy hány óra lesz (0-9), majd hogy őrt állítunk-e (tanácsos — Y), azután válasszuk ki az őrt.
I — Ignite: Fáklyát (*torch*) gyújthatunk, persze csak ha van.
J — Jimmy: Kinyitunk (kulccsal) egy ajtót. Ehhez kell kulcs (*key*). Lehet, hogy elsőre nem sikerül (*key broke*), de egy idő után fog (*unlocked*).
K — Klimb: Felmászunk egy létrán, kerítésen át, vagy hegyre (kell hozzá felszerelés).
L — Look: Megnézhetjük, hogy mi mi.
M — Mix: Kotyvasszunk varázslathoz. Először kell a varázslat neve, majd válasszuk ki a szükséges alkotóelemeket (*reagents*), végül a kotyvalékok számát.
N — New Order: Két csapattagot tudunk felcserélni (nekünk muszáj elöl állnunk).
O — Open: Lehet kinyitogatni dolgokat.
P — Push: Tologathatunk dolgokat, és ha már messzebb nem nyomhatjuk, akkor húzzuk.
Q — Quit Save: Kimentés, de utána nem lépünk ki.
R — Ready: A felszereléssel szórakozhatunk. Szerencsére akárkinél lehet akrámi (a mágus nyugodtan hóhérkodhatott egy alabárddal).
S — Search: Keresgélhetünk. Általában a tárgyakban találunk dolgokat.
T — Talk: Beszélgethetünk valakivel.
U — Use: Használhatunk egy tárgyat. A szerek (*potions*) elég izgik szoktak lenni: pl. patkánnyá változunk.
V — View: Ha van drágakövünk (*gem*), akkor egy madártávlatbóli képet láthatunk a környező dolgokról.
X — X -it: Leszállunk (lóról, hajóról stb.).
Y — Yell: Kiabálunk. Logikus dolgokra (pl. egy alvó valaki felébresztése) nem jó. Hogy mit üvöltözzünk, azt lásd később. Azonkívül ha hajón vagyunk, akkor fel-le vonogatják a vitorlát.

Z — Z - stats: Státusz. Van benne minden.
Space: Passz, vagy kilépés egy menüből.
F1: Kilépés dolgokból (gy.k. utasításokból), és a csatatér elhagyása.
Ctrl-S: Hang ki/be.

Státuszban: A következő információkat láthatjuk a karaktereinkről (többek között):

STR (erő), **DEX** (ügyesség), **INT** (ész), **HP** (energia), **HM** (max. energia), **EXP** (tapasztalat), **Magic** (varázserő). Azonkívül fent van a nem, szint és foglalkozás: *Avatar* (ezek mi lennénk), **Mage** (mágus), **Figkter** (harcos) vagy **Bárd** (na mi ez?).

A felszerelés (csak úgy ömlesztve:

NÉV / SÚLY / TÁMADÓERŐ / VÉDŐERŐ bontásban):
Dagger (tőr) / 1 / 6 / —; Sling (parittya) / 2 / 6 / —; Club (bunkó) / 3 / 8 / —; F.Oil (égő olaj) / 2 / 8 / —; M.Ganche (késforma) / 3 / 8 / 1; Spear (lándzsa) / 4 / 10 / —; T.Axe (dobóbalta) / 6 / 10 / —; S.Sword (rövid kard) / 5 / 12 / —; Mace (buzogány) / 7 / 15 / —; M.Star (láncos buzogány) / 8 / 15 / —; Bow (íj) / 8 / 10 / —; Crossbow (nyílpuska) / 6 / 12 / —; L.Sword (hosszú kard) / 9 / 15 / —; 2H Hammer (2 kezes kalapács) / 16 / 20 / —; 2H Axe (2 kezes balta) / 15 / 20 / —; 2H Sword (2 kezes kard) / 13 / 20 / —; Halberd (alabárd) / 18 / 30 / —; L.Helm (bőrsisak) / — / — / 1; C.Coif (láncsapka) / 1 / — / 2; I.Helm (fémsisak) / 2 / — / 3; S.Helm (tüskés sisak) / 3 / 4 / 3; S.Shield (kis pajzs) / 2 / — / 2; L.Shield (nagy pajzs) / 3 / — / 3; Sp.Shield (tüskés pajzs) / 4 / 6 / 3; Cloth (ruha) / — / — / 1; Leather (bőr) / 2 / — / 2; Ring (gyűrűs páncél) / 4 / — / 3; Scale (pikkelyes páncél) / 6 / — / 4; Chain (láncpáncél) / 10 / — / 5; Plate (tányérpáncél) / 12 / — / 7;

Varázslatok:

(Szint / Név / Definíció / Idő / Hozzávalók — bontásban, szintén csak úgy ömlesztve)
1 / An Nox / méreggyógyítás / akármikor / ginseng, garlic; 1 / An Zu / felébresztés / harc / ginseng, gerlic; 1 / Grov por / varázsrakéta / harc / ash, pearl; 1 / In Lor / fény / nem-harc / ash; 1 / Mahi / gyógyítás / akármikor / ginseng, silk; 2 / An Sanct / ládakinyitás / akármikor / ash, moss; 2 / An Xen Corp / élőhalott-ijesztés / harc / garlic, ash; 2 / In Wis / csapat koordinátái / nem-harc / nightshade; 2 / Kal Xen / patkányidézés / harc / silk, mandrake; 2 / Rel Hur / szélirány-változtatás / nem-harc / ash, moss; 3 / In Flam Grav / tűzfal / dungeon-harc / pearl, ash, silk; 3 / In Nox Grav / méregfal / dungeon-harc / nightshade, silk, pearl; 3 / In Por / teleportálás / akármikor / silk, moss; 3 / In Zu Grav / alvásfal / dungeon-harc / ginseng, silk, pearl; 3 / Vas Flam / tűzgolyó / harc / ash, pearl; 3 / Vas Lor / nagy fény / nem-harc / ash, mandrake; 4 / An Grav / fal eltüntetése / akármikor / pearl, ash; 4 / Res Por / lefelemenetel / dungeon / moss, silk; 4 / In Sant / védelem / akármikor / ash, ginseng, garlic; 4 / In Sanct Grav / védőfal / dungeon-harc / mandrake, silk, pearl; 4 / Uus Por / felmenetel / dungeon / moss, silk; 4 / Wis Quas / láthatatlan látás / harc / silk, nightshade; 5 / An Ex Por / varázszár / akármikor / ash, moss, garlic; 5 / In Bet Xen / rovaridézés / harc / moss, silk, ash; 5 / In Ex Por / varázszár nyitása / akármikor / ash, moss; 5 / In Zu / elaltatás / harc / ginseng, nightshade, silk; 5 / Rel Tym / gyorsaság / harc / ash, mandrake, moss; 5 / Vas Mani / nagy gyógyítás / nem-harc / ginseng, silk, mandrake; 6 / An Xen Ex / csábítás / harc / pearl, nightshade, silk; 6 / In An / varázslat megállítása / akármikor / garlic, mandrake, ash; 6 / In Vas Por Ylem / földrengés / harc / moss, ash, mandrake; 6 / Quas An Wis / megzavarás / harc / mandrake, nightshade; 6 / Wis An Ylem / röntgen / nem-harc / mandrake, ash; 7 / In Nax Hur / méregvihar / harc / nightshade, ash, moss; 7 / In Quas Corp / félelem / harc / nightshade, mandrake, garlic; 7 / In Quas Wis / felülnézet / nem-harc / nightshade, mandrake; 7 / In Quas Xen / klónolás / harc / ash, silk, moss, ginseng, nightshade, mandrake; 7 / Sanct Cor / láthatatlanság / harc / mandrake, nightshade, moss; 7 / Xen Corp / ölés / harc / pearl, nightshade; 8 / An Tym / idő megállítása / akármikor / mandrake, garlic, moss; 8 / In Flam Hur / tűzvihar / harc / ash, moss, mandrake; 8 / In Mani Corp / feltámasztás / nem-harc / garlic, ginseng, silk, ash, moss, mandrake; 8 / In Vas Grav Corp / energiakúp / harc / mandrake, nightshade, ash; 8 / Kal Xen Corp / démonidézés / harc / mandrake, garlic, moss, silk; 8 / Vas Rel Por / teleport-kapuzás / nem-harc / ash, pearl, mandrake.

Avatar ABC-je:

ᚨ - A; ᛒ - B; ᚳ - C; ᛞ - D; ᛖ - E; ᚠ - F; ᚷ - G; ᚻ - H
ᛁ - I; ᛄ - J; ᚲ - K; ᛚ - L; ᛗ - M; ᚾ - N; ᚩ - O; ᛈ - P
ᛩ - Q; ᚱ - R; ᛋ - S; ᛏ - T; ᚢ - U; ᚡ - V; ᚹ - W; ᛉ - X
ᚣ - Y; ᛣ - Z;
ᚦ - TH; ᛟ - EE; ᛝ - NG; ᛠ - EA; ᛥ - ST

Zene: Tudjuk, hogy hülyén hangzik, de van egy kis kotta, ami nagyon fontos lesz nekünk. Ha leülünk egy zongora elé, akkor a számokkal zongorázhatunk. Íme a *„Stones* (kövek)" c. mű: 6789878767653. Használatát lásd később.

Erény: Az *Avatar* bácsikáknak fontos dolog az „erény" gyakorlása. Nyolc erény létezik: becsületesség (*honesty*), segítőkészség (*compassion*), dicsőség (*valour*), bírálás (*justice*), önfeláldozás (*sacrifice*); tisztesség (*honour*), lelkierő (*spirituality*), megbecsülés (*humility*), és... több nincs (*kuckuckue*). Mindegyiknek van egy oltára. Ide menjünk meditálni. A meditáláshoz szükségünk lesz a MANTRA ismeretére is (ld. lentebb), azután keressük meg a kódexet (*Codex of Ultimate Wisdom*), majd vissza. Meg leszünk jutalmazva...

Az egyes erényekhez tartozó **MANTRA** a következő: becsületesség: AHM / segítőkészség: MU / dicsőség: RA / bírálá: BEH / önfeláldozás: CAH / tisztesség: SUMM / lelkierő: OM / megbecsülés: LUM.

A végére maradt néhány tipp:

- Természetesen mindenkivel beszélgessünk. Először kérdezzük meg a nevüket (**NAME**), ha nem mutatkoznának be. Azután kérdezzük őket a munkájukról (**JOB** vagy **WORK**). Ezt követően már simán megy az egész... ha jól tudunk angolul...
- Ne lopjunk! Ha valahol keresgélünk, és amit találunk, azt elvesszük (kivéve az ellenségek által hátra hagyott kincsesládákat), az lopásnak számít. 100 Karmaponttal indulunk és minden lopással egyet vesztünk. Ha mind elfogy, már elvileg halottak vagyunk (kezdhetjük elölről)... Egyesek nem mondanak meg fontos dolgokat stb...
- *Lord British* Kastélyában (*The Castle of Lord British*) van egy-két jó cucc:
  - Fent a tetején van egy kis szoba. Kellemetlen viszont az előtte álló őr. A tapasztaltabbak persze tudják, hogy az ilyen zsarukákkal nem jó szórakozni, mert perceken belül szétcsapják a legerősebb csapatot is (nem is tudjuk, miért nem ők mennek *Shadoartord*-vadászatra). Ha várunk, egy idő után bejuthatunk.
  - Be csak varázszár-nyitással juthatunk. Vegyük fel a szőnyeget, ugyanis varázsszőnyeg. Egyszerűbb csak ráülni (**BOARD**), mert így nem kell USE-olni. Ugyanitt:
  - Ha leülünk zongorázni, és például pont a *„Stones"*-t van kedvünk játszani, akkor csoda történik!!! Megreng a föld és egy igazi fadoboz birtokosai lettünk. Ebben van *Lord British* ereje. Ha ez szétmegy, *Lord British* is meghal... (**Könyörgöm! Verjük szét — CoVboy**).
- *Empath Abbeg* lordjának van hegymászó felszerelése. Kérdezzük a '**GRAPPLE**' felől. Most már *Klimb*-bel hegyet is mászhatunk.
- Van itt egy ellenállás (*Resistance*), akik jó fiúk és sokan vannak. Ha valaki pl. kíváncsiskodna a jelszóról, akkor azt jobb ha tudjuk, hogy nem más, mint **DAWN**.



Nos, szerintünk a kaland kategóriában C64-en szerintünk ez az egyik legjobb játék, viszont megemlítendő, hogy jó angol tudás is szükséges hozzá. Terveink között szerepel a sorozat többi darabjához is adni valami tipphalmazt. Ja, hogy a borítóra miért az ULTIMA VI. fotója került? A franc se tudja, ebből is látszik milyen nagy a kupi itt a HQ-n, na nem baj, ha már így megelőlegeztük, majd arról is összehordunk valamit!

Destroyer Escort



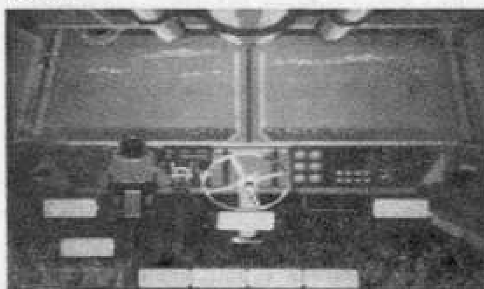
Az utóbbi időben nem nagyon kényeztettük el a szimulációs programok kedvelőit, ezen a téren szeretnénk most egy kicsit utolérni magunkat. A **Microprose** készítette ezt a játékot még 1989-ben, ettől függetlenül bátran mondhatjuk, hogy C64-en is kitettek magukért. No, de elég a rizsából, vágjunk a kellős szélére.



Elméletileg a *Ford Escort* vízi változatát kívánták feldolgozni, azután mégis a II. világháborút választották témának — ki érti *Sid Meier* gyermekeit... Feladatunk egy torpedórombolóval kísérni és megvédeni egy öt hajóból álló konvojt.

A szokásos töltögetés (C64!) után megjelenik egy telex ami kiírja a dolgunkat és választhatunk küldetést, hogy honnan hová akarjuk kísérni a konvojt. Majd miután kiválasztottuk a nehézségi fokozatot, a gép érdeklődik, nem gondoltuk-e meg magunkat. Végül egy '**Space**' megnyomására indul a játék.

A parancsnoki hídon vagyunk, innen tudunk különböző helyszínekre jutni. A visszatérés a 'RETURN' lenyomásával történhet, majd választhatunk új helyszínt. Ezek:



DAMG (károsodás)

A **képernyő felső részén** kilátunk a hajóról balra.

Alatta megjelenik a hajónk felülnézeti képe, melyen a vörös részek mutatják a grillcsirke már megpirult részeit, ergo mi károsodott azaz nem működik. **Lentebb** egy háromsávú ablakban olvashatjuk a hajónk részeit és azt, hogy melyik milyen mértékben károsodott. A listát a két oldalán lévő gombokra clickelve vihetjük fel/le. A károkat idővel kijavítják, valószínűleg először azt, ami a középső sávban van (nem biztos).

Legalul négy ablak van, ezek balról jobbra:

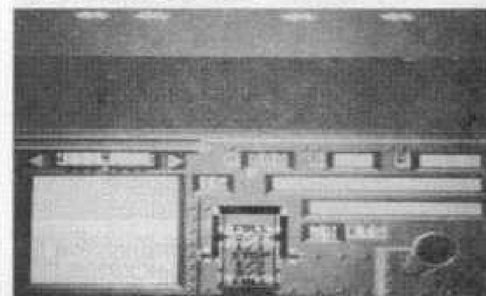
- **Első ablak**. Itt láthatjuk hány fokra tart a rombolónk. **(200 C°-nál már vörös lesz a grillcsirke-kijelző? CoVboy)**
- **Második ablak**. Itt az látható, hogy milyen motor teljesítménnyel haladunk. A sebességet a kurzor fel/le billentyűvel növelhetjük/csökkenthetjük, illetve kapcsolhatunk hátramenetbe is.
- A **harmadik ablak**. Itt láthatjuk milyen égtáj felé hajózunk, az ablak felett lévő hét lámpa mutatja — nagyítóval egészen jól látni — **(nem baj, CoV olvasóknak úgyis van — CoVboy)** a kormánylapát állását, illetve azt, hogy a hajó orra milyen irányba fordul. A hét lámpa közül csak egy ég mutatva, hogy merre és milyen mértékben fordulunk. Ez minden helyszínen érvényes, vagyis ha jobbra ég valamelyik lámpa, akkor jobbra fordul a hajó orra. Kivétel, ha hátramenetben vagyunk. Kormányozni a kurzor jobbra/balra billentyűvel tudunk.
- A **negyedik ablakban** kapjuk az üzeneteket.

Ez a négy ablak a többi helyszínen is megtalálható, kivéve a térképet és a navigációs szobát.

Van még itt egy szócső is — és máshol is — amire ha rá clickelünk, szintén visszajutunk a parancsnoki hídra. (szerintünk célszerűbb a '**RETURN**').

NAV (navigációs szoba)

Kilátás a hajóról előre.



Alatta balról, jobbra:

- Az **első** az imént említett kormány, csak itt alul vannak a lámpák és a joy-jal is lehet — a nyíllal — kormányozni.
- **H ablak** — A haladási irányunk fokban.
- **B ablak** — Hány fokra kell tartanunk ha a radar által befogott cél felé akarunk haladni. Ha nincs választott célpont, akkor üres.
- **R ablak** — A befogott cél távolsága. Ha nincs, üres.
- **Baloldalt a nagy négyzet** a radar/szonár. A '+/—' billentyűkkel változtatható a nagyítás 1-től 64-ig, a mellette lévő kis négyzetben látható, hogy a nagyítás hányszoros. A radaron kezdetben hat pont látható, a konvoj hajói a dobókocka ötösének megfelelő alakzatban haladnak. A különálló hatodik pont pedig a rombolónk. Az öt pontból — hajóból — a középső a *Supply ship* azt mindenféleképpen védjük meg, erről majd később. Itt a joy használata szükséges, ugyanis ha megtámad egy hajó, vagy egy tengeralattjáró, megjelenik a radaron egy hetedik pont — ha nem, vegyünk vissza a

nagyításból —, amire a joy-jal rávisszük a nyilat, egy click, és már tudjuk is merre keressük (B ablak) és milyen messze van (R ablak). Ha ezt nem tesszük meg, a harcállásokban nehezebb dolgunk lesz, ugyanis egy ellenséges hajót megkereshetünk szemre is viszont egy lemerült tengeralattjárót csak úgy találunk meg, hogy látjuk honnan kapjuk be a torpedókat.

A **radar mellett** látható a „gázkar". No comment.

A **felső hosszú ablakban** nevezi meg a befogott célt.

Alatta üzenet ablak.

Legalul a hajónk sebessége KTS-ben.

STAT (státusz)

Kilátás a hajóról jobbra.

A **három függőleges sáv** mutatja az üzemanyagszintet.

Mellette a **négy vízszintes ablakban** olvashatjuk: hány repülőt lőttünk le, hány repülőt károsítottunk, hány hajót süllyesztettünk el, és a megsemmisített tengeralattjárók száma.

Óra — óra.

D ablak - az eltelt napok száma;

T ablak — az eltelt idő óra/perc;

DG ablak — mennyi lőszer van az ágyúinkhoz;

DC ablak — mennyi vízbombánk van;

TP ablak — mennyi torpedónk van;

MP ablak — az elért pontszámunk;

Az alsó négy ablakról már volt szó.

MAP (térkép)

Egyedül itt tudjuk irányítani a konvojt és egyben időgyorsító is. Kerüljük a hajó sziluetteket és a szárazföldet.

5"GN (ágyú)

'F1'/'F2' billentyűk — Kilátás előre/hátra váltás az első és hátsó ágyú között.

GR ablak — az ágyú jelenlegi lőtávolsága;

GB ablak — az ágyú hány fokra céloz;

R ablak — a cél távolsága;

B ablak — a cél hány fokon van;

N ablak — Mennyi lőszerünk van. (a két ágyúhoz összesen) Ha az N ablak mellett a lámpa zöld, akkor töltve az ágyú.

Középen — melyik ágyút használjuk. **FWD**: első, **AFT**: hátsó.

Az alsó ablakokról már volt szó.

AAGN (iker gépágyú)

Kilátás mindig a támadó repülők felé.

A **csövek mellett balra** a lőszerkészlet látható. Folyamatosan feltöltődik.

A **csövektől jobbra** a hőfokot mutatják a lámpák.

Az alsó...

DPTH (vízbomba)

Kilátás hátra.

R ablak — a cél távolsága;

B ablak — a cél hány fokon van;

Középen négy lámpa mutatja, melyik állványról dobhatjuk a bombát. A nyilat rávisszük egyik zöld lámpára, click, máris repül, vagy gurul a bomba a vízbe. Természetesen még a kivetés előtt be kell állítani, hogy milyen mélyen robbanjon.

S lámpa — kis mélységben robban (a tengeralattjáró periszkóp mélysége);

M lámpa — közepes mélység (a tengeralattjáró merülő képességének kb. a fele);

D lámpa — nagy mélység (a tengeralattjáró merülő képességének a max.);

Az alsó négy ablak ismertetve.

TORP (torpedó)

Kilátás a hajó bal/jobb oldaláról, mindig balra kerülünk (port tube). A váltás az 'F1'/'F2' billentyűvel történik.

TB ablak — hány fokra céloznak a csövek;

R ablak — a cél távolsága;

B ablak — hány fokon van a cél;

N ablak — torpedóink száma;

Az **N alatti zöld lámpák** mutatják a töltött csövek számát (jó sokáig töltik újra).

A **'SPACE'** mindegyik helyszínen = Pause!



A játék:

Először is kolbászoljunk egyből a térképre és ott navigálgassunk a célunk felé, miközben sűrűn változtassunk irányt, csakúgy, mintha egy Ford Escort-ot vezetnénk! Előbb-utóbb kapunk valami üzenetet, melyek a következők lehetnek:

„Ellenséges repülők támadják a konvojt"

Váltsunk a gépágyúhoz és már láthatjuk is a repülőket, egyelőre csak pontoknak látszanak. Ha esetleg nem is kívánjuk őket közelebbről megszemlélni, nyomjuk eggyel lejjebb a csöveket, és nyissunk tüzet. A légvédelmi gépágyú lőszerében van valami időzítő vagy mi a fene, így egy bizonyos távolság megtétele után robban. Ebben a bizonyos távolságban vannak éppen a gépek, jól meg lehet őket ritkítani. Volt, hogy az összeset lelőttük. Természetesen közelről is le lehet szedegetni őket (***„Szedegetem ...emlékeimet"* — CoVboy**). Nem kemény ellenfelek, de azért lazán elsüllyesztenek, ha bénázunk.

Ellenséges hajó támadja a konvojt.

Váltás először a navigációs szobába, keressük meg a radaron az ellenséget, nyomjuk rá a nyilat, és már válthatunk az ágyúhoz. Az ágyúnál adjunk bazi gázt, és haladjunk annyi fokra amennyin a „félig sem barátunk" jön. Amikor a távolság lecsökken úgy 1500-ra, csináljunk úgy, mint a kanos macska, tüzeljünk, előbb nem érdemes. Persze nem árt, ha a cső a hajón van és a lövedék röppályája valamint a hajó távolsága megegyezik. Ha lehet, ne ütközzünk a konvoj hajókkal és az ellenséggel se. Az ellenséges hajót nem elég harcképtelenné tenni, el kell süllyeszteni, mert addig a térképen nem tudunk haladni. Természetesen lehet a torpedót is használni, de az ágyú gyorsabb és biztosabb. Miután kinyírtuk, ne felejtsük el a sebességet 1/3-ra csökkenteni, és a konvoj haladási irányát felvenni (navigációs szoba) mert könnyen elkóricálnak.

Tengeralattjáró támadás.

A tengeralattjáró az igazi ellenfél, elég nehéz legyőzni. A javasolt taktika a következő: a tengeralattjárók először mindig a konvojt támadják a felszínről. Miután a NAV. szobában befogtuk a radaron, igyekezzünk a tengeralattjáró és a hajóink közé kerülni. Ellene használható az ágyú, a torpedó és a vízbomba. Az ágyút nem javasoljuk, mert nem valószínű, hogy eltaláljuk, de észrevesz és lemerül. Ha pedig már lemerült, csak a vízbombával és közvetlen közelről tudjuk támadni, mire fölé érünk valószínűleg beszedünk pár torpedót, ami végzetes is lehet. Tehát, ha a konvoj és közé kerültünk, fordítsuk a romboló valamelyik oldalát felé és vegyük le a sebességet 0-ra. Váltsunk át a torpedóvetőhöz állítsuk a csöveket annyi fokra ahonnan jön, majd várjunk míg beér kb. 2000-re és lőjünk ki rá három torpedót. Megállni azért kell, hogy pontosan lássuk merre megy, valamint nem csúsznak a torpedók oldalra és később vesz észre minket. Ha változik az irányszög, érdemes elé célozni kb. két fokkal. Ha ügyesek voltunk mind a három torpedó eltalálja, harcképtelenné válik és lemerül. Ekkor nincs más dolgunk, mint fölé hajózni és megszórni vízbombával. Ha nem találjuk el, vagy egy-két torpedó éri, nem lesz harcképtelen, viszont akkor is lemerül, és figyelmét felénk fordítja. Ez eléggé kellemetlen, úgyhogy váltsunk a NAV. szobába és teljes gőzzel robogjunk felé, a radar nagyítását vegyük le egyszeresre, és igyekezzünk kikerülni a ránk lőtt torpedókat. Amikor elég közel kerültünk hozzá, már pontosan fogjuk látni az egyszeres nagyítású radaron/szonáron, hogy merre manőverezik, és ha a távolság lecsökken úgy 60-ra, menjünk a vízbombához. A gázt vegyük le 1/3-ra, és 30 távolságnál kezdjük dobálni a bombákat, ha túl megyünk rajta és nem semmisítettük meg, kapcsoljunk hátramenetbe — így nem tudunk bombát dobni —, vagy körözzünk. Ez a módszer beválik 2-3 tengeralattjáró ellen, de a következők már okulnak és egyből lemerülnek (**Vagy lamer-ülnek — CoVboy**). Mellesleg a legszebb látvány a programban a vízbombák kivetése és robbanása.

A felsorolt háromféle támadás érhet minket. Az üzenet ablakban szerepelhetnek a következők:

Planes... — repülő támadás;

Enemy ship... — hajó támad;

Submarine... — tengeralattjáró támad;

Harc közben:

Convoy ship destroyed — elsüllyedt egy konvoj hajó;

Dissable — a célpontunk harcképtelen;

Collision — ütközni fogunk;

Abandon ship — minket nyírtak ki, elhagyjuk a rombolót;

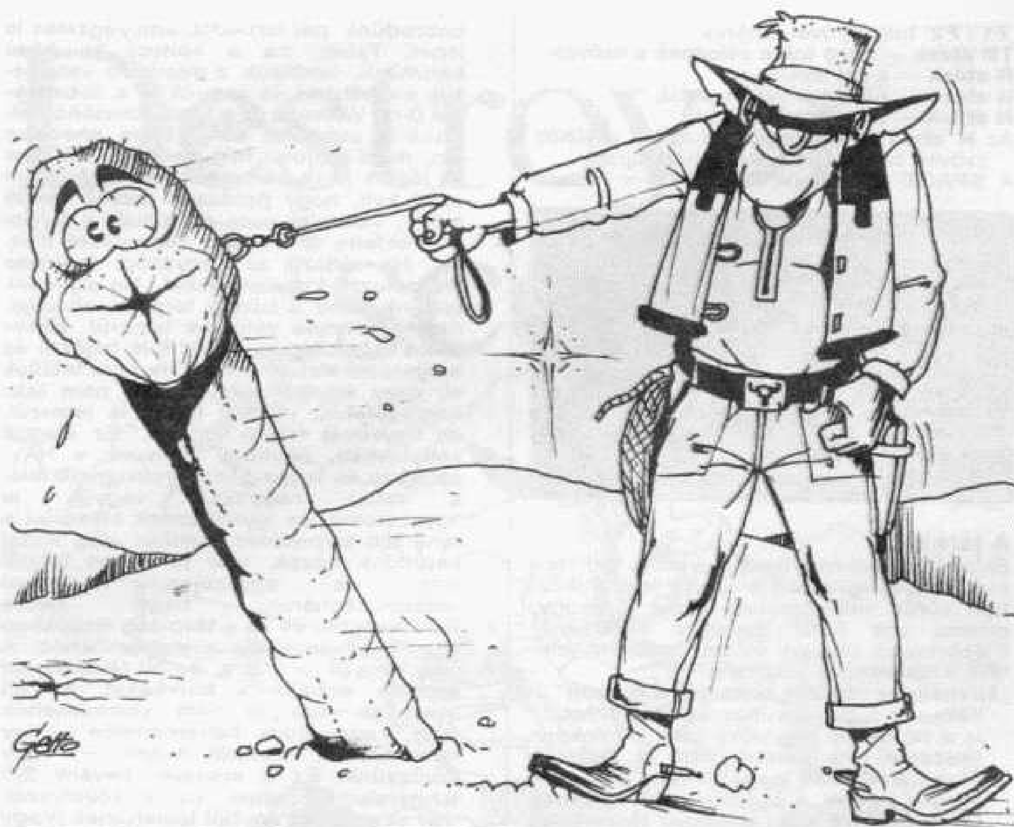
Enemy... destroyed — mi győztünk;

Valamint, hogy minket találtak el, ezt úgyis észrevesszük ha nem működik.

Kaphatunk még egy üzenetet, akár harcközben, akár máshol, mégpedig azt hogy valami *Fuel* kifogyóban van. Ebben az esetben, ha éppen nem harcolunk, irány a NAV. szoba, keressük meg a *Supply ship*-et, és robogjunk mellé — nem neki. Ha a távolság kb. 60, elkezdi feltölteni a rombolót. Ha tölt minket, kiírja: *Supply ship endeavour*. Természetesen akkor is mellé kell állnunk, ha kifogy valamilyen lőszerünk.

Van még egy esemény, amit kezdetben nem nagyon fogunk tapasztalni, mégpedig az, hogy beértünk a kikötőbe. Ilyenkor kapunk kitüntetést, ami a pontszámunkkal együtt felkerül a **Hi score** táblázatra és a lemezre is. A program C64-en engedi végig használni a gyorstöltőt. (pl. MK VII cartridge), viszont akkor nem tudjuk feliratni a lemezre az elért pontszámunkat, sőt ami fel volt írva azt is letörli. Hiába, semmi sem lehet tökéletes csak a CoV.

Hát ennyi lett volna, véleményünk szerint egy nagyon jó kis szimuláció, érdemes kipróbálni, senki sem fogja megbánni — még C64-en sem!

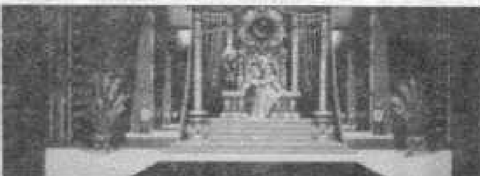


DUNE II.

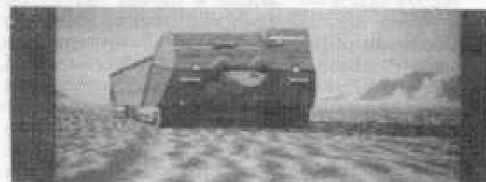
Intermezzo: Köszönjük azt a néhány levelet, amelyben szíves tájékoztatásunkra hoztátok, hogy: „mi a francnak közöljük olyan játékok leírásait, amelyekről ebben- meg abban a lapban már volt szó...". Ezt csak azért idéztük, mert a CoV 33-ból többen kihámoztátok, hogy a DUNE I. után a DUNE II-vel is kívánunk foglalkozni, innen egyesek felháborodása. Nos, úgy látszik ők a CoV újabb keletű olvasói, és nem olvasták egykori véleményünket erről a témáról, mely véleményünk természetesen azóta sem változott. A CoV tartalmi összeállítása általában nem hasraütésre megy, avagy hogy Jockey bácsit idézzük: „Mi gondolunk a kis emberekre is...", szóval ez a GÉM is azok közé tartozik, mely leírását igen sokan kértétek, mindenesetre jóval többen, mint az a pár dude, aki a leközlése ellen foglalt állást.

Eljöve ez is hozzánk, s teljes meglepetést okozá. Mindenki arra várt, hogy a második rész — miután az első rész végén kihirdették a megjelenését — kapcsolatban lesz a Dűne ciklus második könyvével, a Dűne messiásával, vagy legalábbis annak előzményével, a világegyetem meghódításával. Vagy üzleti megfontolásból (hogy azt is elkészítsék, csak később) vagy programtervezői tehetség hiánya miatt nem ezt tették (ugyanis az egész Univerzum meghódítása, hát hogy is mondjuk, nem sok személyes érzelmet élesztene az emberekben a csapatokkal, meg egy bolygó lerohanása max. 1 percet vehetne igénybe, de akkor is csak a galaxis nagyját gyűrhetnénk le).

Nem, nem kérem, ez egy egészen stratégiai GAME, **SimCity**-s vonások egy kis egyébbel hangszerelve. Az intro mint mindig fergeteges, csak egy kicsit nyomottak a digi hangok, a néni aki mondja, valahogy különös helyen hangsúlyoz, kicsit rossz dallammal, pl. amikor az alcímet mondja (*The BBBuilding of a DDDDyyynasty*). Nem az a baj, hogy nem lenne angolos, ebbe mondjuk nekünk csóró magyar játékosoknak kifogásunk nem lehet, de a hanghordozás egy olvasni tanuló kisiskolást juttatja eszünkbe, arról nem is beszélve, hogy szinte csakis tőmondatokat használ (*Land of Sand. Home of Spice. The Spice controls the Empire. Whoever controls Dune controls the spice*. **Hogy teccik?**). Azonkívül a háttér színeire jobb nem nézni, a DUNE I. csodálatos és forradalmi átmenetei, színei után a raszteráтmenet valahogy 1988-at idézi. Az effektek sokszor elgányolódnak, bár ez valószínűleg törési gond, úgyhogy sajnos jobb kikapcsolva hagyni, pedig a bemondók hangja igen kellemes. Lassan kifogyunk az ócsárolható dolgok sorából, de még egy súlyos gondot megemlítünk, aztán jön a többi. Szóval nem a fokozatosság jellemző a nehézségi szintre, mert az első pálya megoldása kb. negyed óra volt, a másodiké 20 perc, a harmadiké meg 3 nap (igaz az *Atreides* házzal). És így tovább, egész a lehetetlenségig fokozva. Szerencsére a programozók a tömörítésben nem nagyon jeleskedtek, úgyhogy a gond senkinek nem okozhat nagy akadályt.



Isten bizony, ha nem **Dune II**. lenne a neve, akkor nem is nagyon számíthatna sikerre. Hogy miért adta át a *Virgin Games* a *Westwood*-nak az elkészítést, az valószínűleg üzleti ügy, de azért a pár jó animációért nagy árat fizethettek...



Itt nem egy ember szerepét játszuk el, mert *Paul Atreides*-nek ebben a történetben abszolút semmi szerepe sincs, kábé az érkezését megelőző időben játszódhatna, viszont míg a **DUNE I.** kb 70%-ig azonosult csak a regénnyel, addig ez lecsökkentette a dolgot kb 20-30 %-ra. Három család úgy döntött, hogy ledűne, vagyis lejöttek a Dűnére, hogy megkapják a Dűne feletti uralmat azzal, hogy minél több *fűszert* termelnek, s így a császár (máshogy is hívják mint a regényben, nem *Shaddam*, hanem valami *Frederick*) ígérete szerint jutalmazza őket. Az egyik a jól ismert *Atreides*, a híres Atreidum Hyatt szállodalánc tulajdonosa, a másik a hírhedt *Harkonnen*, ismertebb nevén Har-Conan a barbár **(A felesége meg Barbara? CoVboy)**, a harmadik pedig egy új fiú, az *Ordos* farkas. Mindegyik másik bolygóról jött, mindegyik más módszerrel próbálja megszerezni a hatalmat (gy.k. six apple), mindegyik máshogy viszonyul egy csomó dologhoz **(Én mondjuk nem találkoztam a játékban madzaggal — CoVboy)**, de egy cél a közös: a Dűne meghódítása.

Atreides ház:

Ezek a szállodások *Caladan*-ról jöttek. Jellemző rájuk, hogy erőszakot egyáltalán nem alkalmaznak szívesen (mások szerint ez a gyengéjük), s ez az általunk elérhető fegyverekben és épületekben mutatkozik meg.

Ordos ház

Farkasék egy ismeretlen nevű, de hideg, terméketlen világról jöttek, ahol mint kereskedők maradtak fenn, s máig is a szervezettség, valamint rossz nyelvek szerint mások meglopása jellemzi. A játékban ők a józan ész jeles képviselői.

Harkonnen ház

Ezek a barbárok nagyon gonoszak, kegyetlenek, véresek, brutálisak, alattomosak, erőszakosak, agresszívak stb, de ezt a származási helyük, a *Giedi Prime* hozta ki belőlük. Katonai erejük nekik a leghatalmasabb.

Abban, hogy melyik házat is szeretnénk győzelemre vinni, a döntés ránk van bízva. Legnehezebb a szállodásokkal, főleg addig, amíg nem tudunk *orni*-t építeni, mert addig fegyver szempontjából igencsak le lesznek maradva. A farkas fegyvereire inkább a sebesség, pontosság jellemző, míg a barbárok a legnagyobb páncélú, legnagyobb tűzerejű, legnagyobbat pukkanó fegyvereket szeretik. Vannak egyéb csapatok is, akik mindig a szítutól függően állnak valamelyik ellenség, esetleg a mi oldalunkon (de irányításunkon kívül). Ilyenek a császári erők, a lila színűek, a *Sardaukar*-ok, és az *Atreides*-ek oldalán a képzett *fremen* gyalogos alakulatok. Plusz egy független, de a program által *fremen*-nek nevezett fosztogató, gyilkos és szörnyeteg *Shai-Hulud*, a kukac. Több is lehet egy pályán, de van úgy, hogy szerencsére nem zavar.

A játék indítása

Ha behívjuk, ez ugrik elénk:

PLAY A GAME: Lásd később.
REPLAY INTRODUCTION
LOAD A GAME
EXIT GAME
HALL OF FAME: Csak ez szorul valamennyi magyarázatra, a megjelenő kép alapján:

Jobbra fent az *Atreides*-jel, balra fent meg az *Ordos*-jel van (a *Harkonnen*-t meg bosszúból lehagyták), közöttük egy sor adat:

NAME AND RANK: Egy nyertes neve és a gép által adott minősítése, ami többek között lehet (növ. sorrendben):
DESERT MONGOOSE, DESERT TROOPER, SQUAD LEADER, OUTPOST COMMANDER, BASE COMMANDER, SCOURGE OF DUNE.

BATTLE SCORE: 90- kb 1000-ig terjedhet.

CLEAR LIST: Ha irigység tölti el lelkünket a többiek pontszámát látva, nyomjuk le ezt, s megkönnyebbülhetünk.

RESUME GAME: Amolyan EXIT

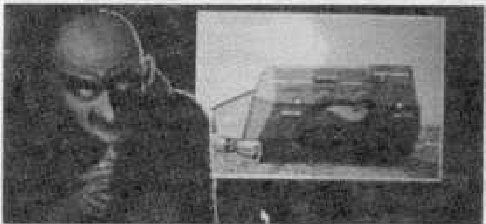
Ha új játékot kezdünk, ki kell választanunk a felkarolandó házat (**SELECT YOUR HOUSE**), amiben egy *fremen* néni segít. Ki lehet próbálni, s az egész játékban igaz a fejekre, hogy a pointert szemmel kísérik, s lehet őket kínozgatni a clickelésekkel. Sajnos csak egy fickót lehet rábírni, hogy bandzsítson, bár az valószínűleg véletlen (az *Ordos*-os barna szemű mentát).
Ezután a ház ügyeletes mentátja fogad, akinek nem sok dolga szokott lenni, csak mindig noszogat meg leszid minket, valamint mesél egy kis angol infót fegyverekről. Az *Atreides* házba menve egy kis árja-formát kapunk, szőke haj, kék szem, maga az ártatlanság, modora kifogástalan, inkább vigasztal, meg dicsér minket, mint követelőzne.



Az *Ordos*-ék copfos farkasa (amelyik bandzsít néha) egy sokkal karakánabb forma, nem sokszor, de azért néha megdicsér minket, leszidni viszont már szeret.



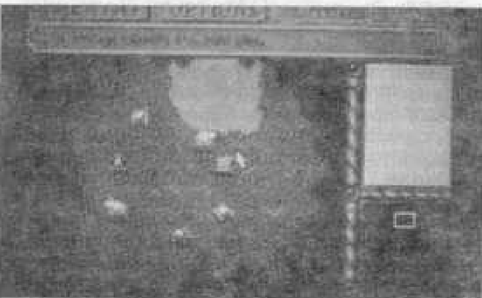
A Harkonnen-ek hajlotthátú, sötétkörmű, kopasz vénembere már biztató egy jelenség, igaz barbárra nem nagyon hasonlít, de dicsérni kb. kétszer is dicsér minket, am ha vesztünk, akkor dühében majdnem elvitet az őrökkel. Amúgy minden düh hiába, mert minden küldetést tetszőlegesen sokszor játszhatunk végig (pontosabban veszthetünk el).



Elkezdődött: Minden háznál az a mese, hogy az 1. küldetésben 1000 pénz értéknyi fűszert kell kitermelnünk, a másodikban 2700-at, a harmadiktól pedig az ellenséges bázisokat kell megsemmisítenünk, egészen a végéig. Az utolsó feladatban 3, az utolsó előttiben pedig 2 ház ellen is harcolunk egyszerre, s úgy az 5-től egyszerre több bázisa is van. Összesen 9 küldetésben kell győzedelmeskednünk, hogy az end-seq-et megnézhessük.

A játék kezelése

Kezdetben van egy nagy-nagy térkép, amin láthatunk:



A) Homokot, ami sárga és nem sok mindenre jó, csak a kukac vadászterületét jelöli ki, illetve ide nem építkezhetünk;
B) Sziklás talajt, ahova építhetünk, s ahol a rettegett *Shay-Hulud* elől is menedéket találunk;
C) Sziklákat, ahova csak a gyalogosok juthatnak fel, s ahova nem is építhetünk;
D) Csapda, ami egy kiemelkedés, és ha arra rámegyünk, akkor nagy pukkanás közepette elmerül az egységeünk, cserébe viszont egy halom új adag melanzsot kapunk;
E) Fűszert, ami pirosas színű és egy pályán nem termelődik újra (hacsak a csapda előnyeit nem használjuk ki);
F) Egységeket, ezekkel mozoghatunk, csatázhatunk, repkedhetünk, arathatunk, sőt az egyikkel még építhetünk is;
G) Épületeket, amik egységek építésére, vásárlására, védelemre és javításra szolgálhatnak;
H) Fekete színt, ami azt mutatja, hogy még azt nem fedeztük fel (Civilization módra) **(Vagy elfelejtettük bekapcsolni a monitort — CoVboy)**;

A nyíllal a nagy-nagy térkép szélére mutatva, az elkezd scrollozni a kívánt irányba, hacsak nincs kikapcsolva az **AUTO-SCROLL**, mert ekkor egy gombnyomással segíthetünk csak rajta (amit ellenkező esetben is megtehetünk, de akkor mindössze gyorsulást eredményez). Ha PC-n a digi hangokat kikapcsoljuk vagy nincs rá memória, illetve nincs hozzá hangkártya, akkor az üzenetei is ezen az ablakon belül jelenik meg.

A nagy-nagy térkép jobb alsó sarkában egy kis radar dolog van, ha már radarral rendelkezünk, mert anélkül csak a bázisunk helyzetét mutatja az egész térkép arányához mérten. Ha a kis fehér keretet mozgatjuk az egerünkkel, akkor a nagy-nagy térkép is mozog, illetve a kis fehér keret is mozog, ha a nagy-nagy térkép mozog, s ha a nagy-nagy térkép felfelé mozdul, a kis fehér keret is felfelé mozdul, illetve ha a kis fehér térkép felfelé mozdul, akkor a nagy-nagy térkép is felfelé mozdul **(Megálláááás, végállomááás! CoVboy)**. Na viszont mi van, ha sokat mozdítunk rajta? Vagy netán lefelé mozdítjuk? Mindenkit biztosíthatunk affelől, hogy akkor a másik (nagy-nagy térkép illetve kis fehér keret) is arra mozdul! Csodás ugye? A kis fehér keretes radaron kívül (jobban mondva felette) van két gomb meg egy számláló, s egy kis infó ablak ami mindig változik az épülettől vagy egységtől függően.

Most mesélünk a fent lévő 2 gombról, az előbbire majd visszatérünk a későbbiek során.

MENTAT: Olvashatjuk a baloldali részen, s valószínű, hogy ez tűnik fel először, mert ugye balról jobbra szoktunk olvasni **(Kivétel a múlt havi CoVboy Posta eleje! CoVboy)**. Mi viszont juszt se azzal kezdjük, mert akkor semmi izgalmas nem lenne egy leírásban...

OPTIONS:

LOAD A GAME

SAVE THIS GAME: Csak annyit fűznénk hozzá, hogy a kimentett állások száma korlátlan (elméletileg), de ha letörlünk egy közbenső állást, akkor fújhatjuk az egészet, mert nem fogja észrevenni LOAD-nál.

GAME CONTROLS:

MUSIC/SOUND — ???

SPEED — Sokszor igen jólesik **SLOW**-on hagyni, többször mint **FAST**-on, mert amúgy is sok a kapkodás a játékban.

HINTS ARE — Ha **ON**, és egy épitményre először clickelünk, akkor egy tömörebb formában — mintegy kivonataként a mentát említette dolgokból — tudtunkra adja legfőbb és leggyakrabban használt funkcióit, illetve azok eredményeit.

RESTART SCENARIO: Az adott pályát újra megpróbáljuk. Ez történik akkor is, ha vesztünk, de ilyenkor legalább szidást nem kapunk.

PICK ANOTHER HOUSE: Ha nem tetszik a kiválasztott család, akkor ezzel gyorsan változtathatunk a dolgon.

QUIT PLAYING — ... (tetszés szerint kitöltendő)

Ez lenne az opsönsz, most nézzük a **CREDITS** jelentését, ami szokás szerint egy bizonyos monej mérőegység, s itt sem lehet más. Amellett egy hatjegyű számnak van hely, bár a programban max. 32767 creditünk lehet. A többi az csak azért van, hogy a felvilágosítatlan olvasó számára biztosítsák a fényesebb reményt a jövő felé, hogy neki lehet 999.999$-ja is, amin vehet magának majdnem tízezer egységnyi könnyűgyalogost, s ha minden osztagra számítunk kb. 12 embert, az összesen 120000 megingathatatlan hitű harcos hazafit jelent, s mi mindent lehet ennyi emberrel csinálni! De 32767-ből csak 327 osztag, azaz 3924 ember jön ki. Szörnyű mi?

MENTAT: Ennek a kedves bácsinak eredetileg az a funkciója lenne, hogy segítse hadműveleteinket s katonai előmenetelünket, de itt ez mindössze annyira korlátozódik, hogy elmondja a feladatunkat, meg értékeli tetteinket, s a legvégén ő intézi el a császárt. Hoppá, lelőttük a poénját az egésznek! Hogy elfeledtessük veletek azt, hogy a császárt meg kell ölni, mert elárul minket, ehelyett inkább most eltereljük a szót a császárgyilkosság témáról, s helyette nézzük azokat a kis kellemesen kék feliratokat, amik alá is vannak húzva. A mentáttal való játszadozás (a cikizése az egerentyűvel) egy újabb fontos eredményt tárt fel hazánk szakembereinek, mert a *Harkonnen* fickó is hajlamos a szemtengelyferdülésre, csak gyorsan kell az egeret mozgatni a szemei körül. Sajnos a mentátokra jellemző testi deformációkat, mint megvastagodó szemöldök, növekvő szemfogak, lilulό ajkak, a program készítői figyelmen kívül hagyták.

BRIEFING: Ezalatt a feladatainkról emel szót, az **ADVICE** egy abszolúte evidens, egy félintelligens lábtörlő számára is magától értetődő, esetleg használhatatlan vagy fizikailag egyetlen lehetséges, tehát egyáltalán nem kétséges, ergo evidens (azaz szóismétlésben szendvedünk, pedig úgy tetszik ez az idegen szó, hogy evidens. Nektek nem hoz felszínre semmi érzést egy nosztalgikus, gyerekkori CoV-ról?) tanácsot juttat a képcsőre. A

másik az **ORDERS** pedig a feladainkat ismétli meg, ami szintén majdnem felesleges, mert csak 2 küldetésben kell mást csinálni, a többiben mindig ugyanaz. Ugyhogy ezt nem fogjuk sokszor használni.

HOUSES: Minden ház, a saját személyes aspektusából leírja a versenyző feleket. Tehát ugyan az *Atreides*-ek azt állítják, hogy az *Ordos*-ék nem mindig becsületes módon szerzik meg javaikat, míg a hideg bolygó lakói saját szempontjukból inkább magasan szervezett és hatékonyan működő egyesületet alkotnak. Legegyszerűbb a játékkezdéskor kiírt dolgok alapján tájékozódni, mert az tényeket ad. Bár nem hinnénk hogy sok ember lelkiállapotát zavarhatja.

STRUCTURES: Itt a felhasználható (nemcsak a saját, hanem az ellenfélnél használatosakat is) épületeket, építményeket írja ki. Mind ezek, mind az egységek számára külön sorokat szántunk.

VEHICLES: A név egy kicsit pontatlan, mert nemcsak a járművekről, hanem a gyalogságról is, tehát a katonai és egyéb szerepű, mozgatható egységekről tesz megjegyzéseket. Ezekre is jellemző a ház viszonyulása, van amiről többet tudhatunk meg, ha egy másik házat vizsgálunk.

SPECIALS: Itt a különleges fegyvereket, illetve egységeket írja le. Mivel ezekből nincs sok, ezért ezeket is későbbre halasztjuk.

Itt az idő, vegyük nagyító alá az egyes egységeket, a kétségeket meg oszlassuk el (puff, ez gyenge poén volt, de fájt volna a szívünk ha kihagyjuk). ABC sorrend szeint:

Épületféleségek:

BARRACKS: Van sárgabarrack és őszibarrack, de az őszibarrackot WOR néven veszi, s abban a nehézgyalogosságra, míg itt a könnyűgyalogosságra tehetünk szert. A barrackmag maga tűrhetően van védve.

CONCERETE SLAB: Ez egy betonegység, amit a köves talajra (tehát homokra nem) téve építhetünk majd rá egyéb dolgokat. Alapnak nagyon jó, mert akkor kevesebbet kell javítani a rajtalévő építményt. Van egyes és van négyes kiszerelésben is, az előbbi 20, a másik 5 creditbe kerül.

CONSTRUCTION YARD: Ilyen van a legelején, ennek segítségével építhetünk új (rendőrségi) épületeket, de vigyázat, mert ha ezt szétszedi az ellenfél (s még **MCV** nem áll rendelkezésünkre), akkor nem sok esélyünk lehet a nyerésre, miután nem fogunk tudni utánpótlást építeni. **MCV** nevű jármű viszont örömmel ad nekünk egy új építőbázist, ha megengedjük, hogy letelepedjék, s az **MCV**-re is van elég pénzünk. Ehhez fogunk a leggyakrabban fordulni.



FACTORY, HEAVY: A nehezebb súlyú, páncélzatú egységek, gyárthatók le ennek segítségével. A második legjobban védett kunyhó.

FACTORY, HI-TECH: Repülő szerkezetek gyártása folyik itt. Annyira nincs védve, mint a **HEAVY FACT**.

FACTORY, LIGHT: Vannak keréken guruló, gyors egységek, amiket ezzel lehet megalkotni. Eleinte nagyon fontos.

IX: Később jön csak elő, ha megépítjük akkor lehetővé teszi, hogy egy indexelt ház jobban specializált fegyverét, mint a **DEVIATOR, a DEVASTATOR, SONIC TANK** vagy a **DEATH HAND** megépíttethessük.

OUTPOST: Pontosabban **RADAR OUTPOST**. Gyorshajtók figyelem! Posta mellett lassítani! Csak ilyen épület megépítése után nyílik lehetőség gyalogság, **HEAVY** és **HI-TECH** gyár, **TURRET**-ek, falak, **STARPORT, PALACE, REPAIR FACT** megépítésére. Ezenkívül a jobb alsó kis fehér keretes ablak nemcsak a bázisunk helyét, hanem az általunk már felfedezett, bejárt területek áttekintő nagyobb léptékű rajzát határolja. Az ott használt színek megegyeznek a nagy-nagy térkép használta színekkel. Harmadik szolgáltatása annyira nem fontos, de egy bizonyos (kb 10-es sugarú) körben mindent felderít a radarállomás körül.

PALACE: A legdrágább (999 ruppó) és a legjobban páncélozott épület. Csak a hetedik küldetéskor adják meg az építési engedélyt a tanácsnál khm. szóval a bolgármesteri hivatalnál, s a mentátunk szerint ez egy bizonyos kitüntetés, nagyrabecsülésünk egy jól látható jele választott házunktól. Ami a legjobb benne, hogy ad egy spéci lehetőséget, ami időnként újratöltődik. Hogy mit is ad, az házanként változik (ezért is van az a mondás, hogy ahány ház annyi szopás). *Atreides* színeiben játszva fremen csapatokkal ajándékoz meg minket, *Ordos*-éknak SABO tőr-t fog adni, a *Harkonnen*-ek pedig egy **DEATH HAND** nevű rakétával célozhatják meg a migrénes ellenfelet, s míg fejfájását növeli, épületeit/csapatait jelentősen csökkenti **(Avagy minél jobban fáj a feje, annál nagyobb az esélye, hogy előkerüljön a fejfája — CoVboy)**.

REFINERY: Ha megépítünk egy ilyet, kapunk egy kombájnt, amit egy **CARRY-ALL** hoz ide (sajnos utána elmegy). A kombájn ezután elballag virágot szedni a mezőre, s ha betelt a tartály, akkor hazajön és lepakol. Ilyenkor növekszik a nálunk lévő fűszer (és ezzel a pénz) mennyisége. Noha pénzt bármennyit el tudunk tartani, sajnos csak addig lesz az nálunk, amíg a fűszer is (furcsa viszont, hogy visszafelé is igaz). Ha a **REFINERY** 1000 fűszer-egységnyi mennyiséget már tárolja, akkor hamarosan meg kellene fontolnunk egy fűszertartály (**SPICE SILO**) megépítését is, mert amúgy el fog veszni az ezer feletti pénzünk (pontosabban 1000 + indulótőke). Ha több **REFINERY**-t építünk, akkor is tárolhatunk többet, de akkor több kombájnunk is lesz, s így kétszer, háromszor annyit is termelnek, nem is beszélve arról, hogy egy **REFINERY** 400 buck, míg egy tartály csak 150.

REPAIR FACILITY: Javítóüzem, amely a gyalogos egységeken kívül a többi csapatfajtákat fel tudja javítani maximális erőre (A gyalogos egységek feljavítását lásd előbb az **Action Service** címképén). Ehhez vagy oda kell mennünk a sérült egységgel vagy egy **CARRYALL** RAP-ülőgépet is kell venni/gyártani, ami a füstölő, bajba jutott csapatokat szépen felkapja a csatatérről és huss, elrepül velük a javítóüzembe. Nagy gond, hogy onnan vissza nem viszi, hanem csak a javítóüzem mellé kerül ki.

SPICE SILO: Ha az indulótőkénél ezerrel több pénzünk van már legalább, akkor a **REFINERY**-nél eset lép fel, viszont a maximális épületszám is meg van határozva, úgyhogy jobb inkább katonai egységekbe vagy (ha van még építési hely) épületekbe befektetni a pénzt, mint őrizgetni. Persze nagyobb offenzívák indítása előtt jobb, ha egy időre bespájzolunk egy kevés dohánnyal, mert itt is igaz a híres hármas mondóka a háborúról, amit egy antik hadvezér mondott, hogy *„Lenin élt, Lenin él, Lenin élni fog"* **(Jók ezek a Lenn-inni elvek, csak azt tudnám mi lenne, ha a CoV HQ mondjuk a 7. emeleten lenne — CoVboy)**.

STARPORT: Kereskedelmünk a világ többi részével felvirágozhat, de feltétlenül követelmény, hogy legyen egy űrkikötőnk, s így fogadhatunk **GALLEON**-okat és **MIND SPIDER**-eket a **Spelljammer**-ből, viszont azokat a program sosem rajzolja ki, meg nem is ad nekik semmi szerepet a játékban. Ellenben van egy úgynevezett fregatt, ami a megrendelt cuccokat hozza le nekünk a rendíthetetlenül fejünk fölött feszülő kék égből. Azért kereskedelem alatt csak importot kell érteni, mert mi nem adhatunk el már kész, megtermelt egységeket, viszont a megrendelt dolgok drágábbak egy tíz százalékkal, mintha mi fáradoznánk létrehozásával. Jó nagy helyet foglal el (9). Egy kis változatosság is fellelhető a fekete keret megnyomása után megjelenő menüben:

+/—: Ezzel a kiválasztott áru mennyiségét változtatjuk;

SEND ORDER: Elküldjük a kiválasztott járművek listáját, hamarosan meg is fogják hozni (a szállítási időt kijelzi). Természetesen így drágábbak, mint ha mi építenénk. Ja, ezeket kérhetjük: **TRIKE, QUAD, CARRYALL, HARVESTER, MCV, COMBAT TANK, HEAVY SIEGE T, MISSILE TANK;**

TURRET/MISSILE TURRET: Telepíthető védelmi állások, igen fontos szerepet játszanak a játék folyamán, mert roppantul hatékony védelmet nyújtanak, főleg fallal kombinálva, csak sajnos nem mozgathatók, viszont kellően precízek. A **MISSILE**-os dolog távollévő elllenfelek felé felajzott rakétákat, közeliek felé pedig tüzes gömböket lövell. Fontos szerepe van a taktika meghatározásában, mivel ilyen fegyverek tulajdonában a bázis lerohanása nem sok sikerrel kecsegtethet.

WALL: A másik védelmi egység, ajánlott **CONCRETE SLAB**-okra telepíteni. Vigyázzunk, mert nagyon hajlamos, hogy csak függőleges falakat rakjon le nekünk, de kellő gyakorlattal ennek a fortélyát is meg lehet tanulni. Kevésbé vedett, ám fontos egységek óvása ajánlott, mint pl. a fűszertartály, fűszerfeldolgozó-egység vagy akár egy árnyékszék. Ez is relatíve olcsó, mint a **CONCRETE SLAB**.

WIND TRAP: Na mire szolgált az egyben? Víztermelésre. Viszont itt nem (csak). Energiatermelés céljából építsünk, de nemcsak egyre lesz szükségünk, hanem minimum 2 (ez nem vonatkozik a No.1 scenario-ra) vagy annál is több. Nagyon is sok energiát fogyaszt például a palota vagy a **HEAVY FACTORY**.

WOR: Mint már említettük a barracknál, ez is gyalogságot termel. *Atreides*-ek nem hajlandók ilyesmiket építeni, legalábbis a harmadik küldetésben nem.

BCD sorrendben

Nézzük az egyéb egységeket:

CARRYALL: Igen hasznos dolog, a **HI-TECH** gyárban tehetünk egy ilyenre szert. Kombájnunknak gyors mozgást biztosít és nagyobb védelmet is ezáltal. Második fontos képessége, hogy a kilőtt egységeket gyorsan elviszi a **REPAIR FACT**-ba. Nem nagyon tudják kilőni, de nincs is sok értelme.

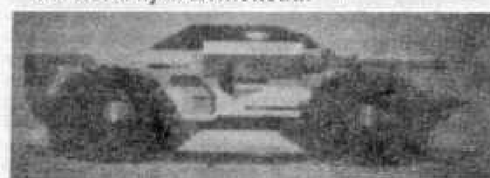
HARVESTER: Ez a híres kombájn, Harv Eszterről nevezték el. Nincs fegyverzete, de egy pompás dolgot tár fel *Harkonnen* mentátunk rejtett képességeiről. Ha gyalogos seregek akarják utunkat állni, ne guruljunk el, hanem inkább nyomjuk le a gázpedált, s tapossuk el a szánalomraméltó férgeket. Haha! Egy piros folt is

maradhat utánuk. Emiatt igen hatásos védelmi és fronttörő eszköz, de csak a könnyű- és közepesgyalogság ellen, mert a többi azért még a kombájn szépen megerősített páncélzatát is szétszedheti viszonylag hamar. Lassú, jó ha van hozzá **CARRYALL**. A kukacokra mindig vigyázzunk, mert ezeket is szívesen lenyelik. Ha több kombájnunk is van és még nincs **HEAVY FACTORY**-nk a termeléshez, akkor a repülő nem fog újat hozni egy elvesztése esetén, hacsak az utolsóról volt szó. Sajnos saját gyalogosaink eltiprása is megeshet, de normális esetekben őket kikerüli.

LIGHT INFANTRY: Könnyű fegyverzetű és páncélzatú, gyors egység. Mint minden gyalogos-féle csapatnak, ennek is van kétféle változata, a hármas egység, meg a magányos (**SOLDIER/TROOPER**-nek hívja). Ha már elég a sárga alá ment az energiája, akkor a hármasból magányos lesz, akinek ugyan maximális lesz most az ereje, de ez viszonylagos, mert így kb. ugyanakkora marad, mintha vörös színű lenne már a hármas egység ereje. Őket sajnos nem tudja megjavítani a **REPAIR FACT**, szóval fogyni fognak szép lassacskán. *Ordos*-ék előszeretettel használják, ami örömhír az *atreideses*-ek számára, főleg a harmadik pályánál. Még nagy számban se jók sok dologra, csak pl. felderítésre, vagy csapatok feltartóztatására. Egy szimpla, egysoros **QUAD** fal számukra áttörhetetlen, mert fegyverük hatótávolsága rövid. A **SOLDIER** dolgok viszont a bázishoz érve gyakran megteszik azt, hogy belerohannak az épületbe, ami ettől kap egy kisebb sérülést, viszont a fickó felrobban. Biztos belenyúl a hálózatba, zárlatot csinál (kezeivel) vagy megnézi a benzintartályt egy nyitott mécsessel világítva az utat. Kamikáze dolog.

HEAVY (MEDIUM) TROOPERS: A **MEDIUM**-ot ugyan nem írja ki, de ilyen is van, gyaníthatóan a harmadik, negyedik küldetésig. Akkor a tűzerejük még nem **HEAVY** csak **MEDIUM**. Jó nagy hatótávolságú és viszonylag jól célzó, kellően kipárnázott alakok. Az intróba is ilyeneket mutogat a *harkonnen*-eknél. Ezek is könnyen áldozatul eshetnek egy őrült kombájnsofőr kedvteléseinek, ha magányosan járnak. A **QUAD**-ok ellen egész hatékonyak, a **TRIKE** és **ORDOS RAIDER** ellen pedig hármasával kitűnőek. Amit a gyalogságról elmondtunk a **LIGHT** rokonával kapcsolatban, az rá is igaz.

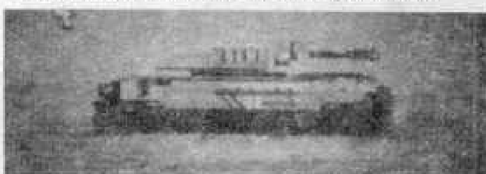
ORDOS RAIDER: *Ordos*-ék kedvence, ahol a feladat sikere a gyorsaságukon és mobilitásukon múlik. Szélsebesen tép, de a páncélzata és gyenge fegyvere sok kívánnivalót hagy még maga után. A **TRIKE**-nak egy könnyített változata, ha van rá lehetőségünk, akkor inkább ilyet gyártassunk a **TRIKE** helyett, mert az még nem ad elegendő előnyt a **RAIDER**-hez képest ahhoz, hogy megérje inkább azzal foglalkozni. Csakis *ordos* irányítással lehet ilyet termeltetni.



TRIKE: Mint már említettük a **RAIDER**-nél, ez annak egy nehezebb változata, s nincs is rá sok szükség, csak amíg nem tudunk **QUAD**-okat legalább gyártani. Ordas és harki esetében ilyet nem termelhetünk.

QUAD: Ez kb. a 4. küldetésig sorsdöntő fegyver, mert igazi offenzívákat addig csak ezzel érdemes indítani. Később csak sebessége miatt lesz érdemes építeni egy párat, mert a tankok, rakétavetők legjobb esetben is csak a rendszámát láthatják meg (no persze hátulról). Csak egy **LIGHT FACTORY UPGRADE** után áll rendelkezésünkre, kivétel a harkonnen, ahol csak ezt az egy modellt lehet a **LIGHT FACT**-ba termelni. Mivel ezt nem tudja eltaposni egy kombájn sem, de a tűzereje már viszonylag erős, így azok ellen is hathatós fegyvernek bizonyulhat, különösen ha kettőt uszítunk rá mindjárt.

TANK (COMBAT < SIEGE < H. SIEGE): Lassabbak ugyan a kerekes járműveknél, de mivel a torony forgatható, nem csak menetirányba tudnak lőni, akár mozgás vagy visszavonulás közben is. Csak a **HEAVY FACT** gyárthat le ilyeneket, de a **HEAVY SIEGE** tankra már bővítést is kell fizetni. A **COMBAT** tank még valamennyire sebes, de az ostromtankok csak hatalmas tűzerejükre és páncélzatukra bízhatják magukat, ha rájuktámadnak, visszavonulásukra nincs sok esély, lévén, hogy amikor már bevethetők, az ellenfélnek is komolyabbak a védelmi/támadási csapatai, s a nagy páncél már nem sok előnyt nyújt. A **SIEGE** tankoknak ijesztően nagy tornyuk van, otromba csővel. Féltsük őket kukactámadásoktól, mert menet közben is utolérheti őket.



MCV (MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE): Egyike a legdrágább (900 credit!) járműveknek, amit szintén a **HEAVY FACT**-ba építhetünk. Támadásra ugyan nem használható, de ezzel letelepíthetünk egy másik bázist, az anyabázistól bármilyen messze. Ilyenkor a kocsi átalakul, s már gyárthatjuk is vele a kívánt cuccokat. Az a megkötés az így épült másodlagos/harmadlagos/ikszedleges bázisokra már nem vonatkozik, hogy pl. csak akkor építhetnek **TURRET**-et ha van már radar, feltéve, hogy a kívánt dolog az anyabázison is megépíttethető lenne.

MISSILE TANK: Egy igen hatásos fegyver, aminek szerepe addig a legfontosabb, amíg **MISSILE TURRET**-et nem építhetünk. Nagyon hosszú hatótávú, kielégítően gyors, bár sajnos elég gyengén védett, de félelmetes tűzerejű harckocsi. Rövidtávon viszont nagyon könnyen sebezhető, jobb, ha mindig van ilyenkor mellette egy tank, mert a rakétái csak kb. öt mezőnyin kívül találnak. Amíg csak sima **TURRET** van, az ostrom nagyon egyszerű lesz, gyártsunk le egy 5-6 darabot, menjünk előre az ellenséges bázishoz a tankjainkkal, biztosítsuk a szabad utat rakétatankjainknak, majd a tankokkal álljunk meg, még mindig a lőtornyok hatótávolságán kívül. Ekkor tankjaink mögött megállva kezdjük el távolról szétlőni a tornyokat (gyorsan fog menni), nyomuljunk egy kicsit előre tankjainkkal, amíg egy újabb adag ellenfél vagy torony nincs, s folytassuk ezt tovább, míg az épületekig el nem jutunk, s akkor rajta. De mindig óvjuk rakétásainkat! Sajnos a hosszútávon is jól védő **MISSILE TURRET** már vissza tud nekik is lőni, s ez sokkal pontosabb is.

ORNITHOPTER: Ismerős, nemde? *Atreides* embereink egyik aduja. **HI-TECH FACT** kell, és mint a **CARRYALL**-t úgy ezt sem mi irányítjuk, hanem a gép. Mindig ellibben az ellenséges bázis felé, beledurrant egy keveset az ottani kunyhókba, majd megfordul, kicsit vissza, aztán megint durr és így tovább amíg le nem lövik. Lelőni csak **GUARD** paranccsal vagy **TURRET**-ekkel lehet. Elég hatásos ha sok ilyet gyártunk, de hátránya, hogy viszonylag hamar szétszedheti pár találat. Menet közben foltonként fel is térképezi az ismeretlen területeket. Amíg nincs ilyenünk az *Atreides*-eknél, addig nincs sok esélyünk velük a harci győzelemre.

SARDAUKAR: A császári elitcsapatok. Az igazság, hogy a regényben ez egy páncélozott gyalogságfélét jelentett, de itt minden császári hadtestet így hív és lila színnel jelez. Nagyobb gondjaink csak a legutolsó küldetésben lesznek a császári csapatokkal, de akkor tényleg nagy lesz, majd meglátjátok...

SAND WORM: *Shai-Hulud*, a gigászi kedvenc. A program egy **WARNING! WORMSIGN!** felkiáltással/felirattal jelzi jöttét. Ilyenkor a legjobb lepucolni a homokról, viszont gyorsabb egységeinkkel van rá esélyünk, hogy lehagyjuk. Ha egy böhöm nagy sereget odaállítunk a homok széléhez és a kukacot odacsaljuk vagy felfedezzük (kijelzi, csak oda kell clickelni, ahol mozog a homok, vagy a radaron szürke bigyó csúszik), akkor kb két perces folyamatos lövöldözés után megszabadulhatunk tőle. Egy színhelyen max. 3 van. Mivel megsemmisítésük negyon időigényes, inkább tanuljunk meg a fenyegetéssel együttélni, és sokszor segíthet nekünk is egy-egy jól irányzott harapással az ellenséges csapatok között, de akkor inkább tűnjünk el a helyről, mert éhségét egy **DEVIATOR** sem csillapítja. Az *atreides*-eket is ugyanúgy támadja, mint a *harkonnen*-eket.

DEATH HAND: A legveszélyesebb fegyver, szerencsére csak korlátozott számban indítható egyszerre ilyen rakéta, s akkor is csak a palotából, ami ugye megkíván egy kis időt, míg végre felépíthetjük. Sajnos kissé pontatlan, de taktikailag igen fontos. Saját bázisról is végső csapásokat mérhetünk az ellenféire, ha ezt engedi, de azért ne számítsunk sokra, elég sok időbe telik, míg újratöltik. Mint már egyszer voltunk szívesek említeni csak *Harkonnen* használhatja.

DEVASTATOR: Ez is harki specialitás, ronda, piros, behemót egy jármű, kellemetlenül nagy tűzerővel és páncélzattal (pontosabban ha nem harkik vagyunk, akkor kellemetlen). Van egy ilyen lehetőségünk is vele, hogy önmegsemmisítés, amit épületek mellé érve igencsak ajánlott használni, abban az esetben, ha az energy low meg piros. Két csöve is van, ami ugyan nem hátrány, de 2 csővel már vígan lehet kukacra is vadászni **(Ha én nekem két csövem lenne... CoVboy)**. El ne felejtsük: ez a leglassabb (esetleg az **MCV** lassabb), úgyhogy *Shai-Huluk*-tól tisztítsuk meg a sivatagot átkelés előtt, ez nagyon fontos.

FREMEN: Kékszemű, puffog és misztikus. Őslakói (legalábbis őslakóibb, mint a többi, de azért ez sem innen származik) a **Dűne** nevű porfészeknek, s az *Atreides*-ház rabszolgái/csatlósai/barátai megítélésünk szerint. A többi nem fontos (ez sem volt az). Nagy tűzerejű csapatok, ezeket a palota adhatja, s nem kell őket irányítani, az ellenséges bázis közelében fognak felbukkanni. Kissé piszkosabb rózsaszínes a színük, amit akár nevezhetünk barnának is, elvégre a tehenek színvakok, nem?

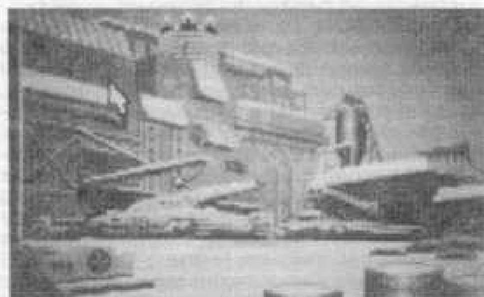
FRIGATE: Nem sok dolgunk lesz vele, csak néha felbukkan, ha valamilyen megrendelt szállítmányt hoz (olyan mint a postás, csak nem kék, nem gurul, nem csönget és nem hajtja kettőbe a törékeny/ hajlékony szállítmányokat, valamint igencsak sok levél fér el a bendőjében). Sajnos kilőni se lehet, pedig milyen szépet pukkanna! Aztán meg a tűzijáték! Viszont az igazi postás sohase játszik tűzijátékot ha lelövik, esetleg a későbbi gumibotos bácsik kék és fehér járművekben.

ORDOS DEVIATOR: Ez a farkascsapda furcsa eszköz az biztos, de lehet hatékony is. Mint neve is mutatja csak ordaséknál van. Ha eltalál az amúgy **ROCKET TANK**-forma gép egy lövedékével, szépen átválthat a színünk zöldbe, s ha szerencsések vagyunk, akkor csak leblokkol egy időre a csapatunk, majd visszakapja az eredeti, egészséges piros vagy kék színét, ha nem akkor meg ő fog vele továbbra is harcolni. Bár a harki mentát úgy említi, mintha csak a gyalogosokat tudná újrafösteni, ne dőljünk be annak a rosszarcú, szennyes gnómnak, mert a többit is át lehet színezni (persze épületet nem). Páncélzat tekintetében az elvárásoknak nem nagyon felel meg.

SABOTEUR: Erről pár megszállott, vérben forgó szemű, sötét, rejtélyes, titokzatos, gránátokkal telitömött, köpönyeges fickó kell, hogy az eszünkbe jusson, akik állandóan arra törekednek, hogy a raktárjaikat feles dinamitoktól szabadítsák meg, majd ezekkel minél nagyobb lukakat tudjanak ütni a számukra unszimpatikus épületekkel. Van egy ház, amely hírhedt arról, hogy mennyi ilyet szokott telfogadni, ezt úgy hívják, hogy *Ordos*. **HEAVY** tüzerejűnek számít, de szerintünk elmehetne **VERY HEAVY**-nek is. Mindig ügyeljünk rájuk, tapossuk el őket legalább egy kombájnnal, mert igencsak veszélyesek a bázisra nézve az ottlétük.

SONIC TANK: A non-plusz ultra tűzerő tekintetében, ami azért meglepő, mert ez *Atreides* privilégium. Ha erősebb lenne a védelme, akkor messze használhatóbb lenne, mert 3-4 támadással elintéz egy **DEVASTATOR**-t is, a hatótávolsága meg kicsit rövidebb csak talán a **MISSILE TANK**-énál. Az egyetlen igazi fegyver (mivel a **DEVIATOR** nem minden tekintetben igazi fegyver), amely nem robbanóanyagot, hanem hanghullámokat használ pusztítási célokra, óvatosan bánjunk vele.

NINCS TÖBB: No more, no mo, no more, no mo.



Ezután a kis kitérő után lássunk hozzá az épületek lenyomásakor jelentkező újdonságok közti csemegézéshez, amik többnyire jobb oldalt, a szokásos helyen jelennek meg. Lehetnek:



RADAR SCAN -FRIEND/ENEMY: Egy igencsak megbízhatatlan adatot szolgáltat a **RADAR SITE** a felderített területeken lévő egységekről. Sok hasznát nem fogjuk venni.

POWER INFO -NEEDED/OUTPUT: A szélcsapdáink ugye áramot (is) termelnek. Hogy mennyit, azt az **OUTPUT** mutatja, pontosabban a számunkra lényeges termelést, 1-100-ig. A **NEEDED** akkor szokott csak fontos lenni, ha a nagyfokú sérülések miatt néha-néha többet fogyaszt a szélcsapda, mint amennyit termel.

SPICE -HOLDS/MAX: Ez **SPICE SILO** és **CONSTRUCTION YARD**-nál található, a **HOLDS** a jelenleg tárolt fűszer mennyiségét mutatja, a max. pedig...

UPGRADE: Mint a neve is mutatja fejlesztést eszközölhetünk, de sajnos persze pénzbe is fog kerülni. Így építhetünk eleinte **QUAD**-ot (harkinál nem), **ORNITHOPTER**-t, négyes **CONCRETE SLAB**-ot, stb. Miközben fejleszti, a pénzünk fogy, s alul egy százalékot mutat az előrehaladottsági állapotról.

REPAIR: Ezt az egyet mindenki fogja használni, tesz majd erről az ellenfél. De nemcsak ő, hanem az idő is rongálja az épületeket, így jópárszor lesz szükség karbantartási munkákra. Na persze csak ha van pénzünk.

BUILD IT: A fekete keretben megjelentetett egység megépítéséhez foghatunk hozzá, amit előzőleg egy menüből választottunk ki. Itt is mutat százalékot. A **FACTORY**-k és a **CONSTRUCTION YARD** esetében található meg.

LAUNCH: A palota esetében ez indítja útjára a speciális egységeket, mint amilyen a fremen vagy a **DEATH HAND**.

Jól van, ha minden igaz a kezelésről már bőven szó esett, reméljük sokat segít, de ezen felül itt van pár tipp is, amit azért nem vittünk túlzásba, amiatt, hogy eléggé rugalmas gondolkodásmódot kíván meg.

- Ha lehet, kezdjük azzal a menetet, hogy felderítjük az egész térképet, de csak miután kimentettük, ugyanis ha az ellenfél közelébe érünk, az amellett, hogy szétlövi a kis járművünket, nemsokára igen valószínű, hogy támadást is indít ellenünk.

- Soha ne felejtsük el (a 3. pályától kezdve), hogy mi csak behatolók vagyunk a területen, s az elején ha rögtön támadnánk, semmi esélyünk sincs a győzelemre.

- *Ordos*-ok ellen eleinte jobb, ha **QUAD**-falakat képezünk, mert igencsak szeretik a **LIGHT INFANTRY** csapatokat nagy tételben feladni. Például ha van már egy elég jól meghatározható frontvonalunk velük, akkor egy 20 egységből álló **QUAD**, L-alakban bőven elegendő lehet a háború megnyerésére.

- *Harkonnen*-ekkel a legkönnyebb csatákat nyerni, kezdésként mindenképp ezt ajánljuk, utána mást meg már nem, mert ki lehet magunkat únni az agyunkból.

- Ha széles a front, nem árt, ha a széleit megcsonkítjuk, főleg ha egy pár előrébb is helyezkedik el. Soha ne hagyjuk szem elől a mindig- igaz stratégiai jelszót: szedjük minél kisebb részekre (taktikáinkat alkalmazva), majd a lehető legkisebb emberveszteség céljából 2-3 járművel puffogtassuk. Nagyon használható dolog eleinte álló vagy lassan haladó fronthoz, ha egy vonalat alakítunk, majd ha többet termelhetünk akkor egy L-alakot, s egészen a majdnem verhetetlen félkörig (körre csak esetleg a legutolsó csatánál van lehetőség). Tartalékról is gondoskodjunk. Ha esetleg nagyobb vonalat indít ő is (ami ritka azután, hogy az első védelmi vonalat letörtük), akkor számítsunk nagyobb veszteségre, vagy gyorsan húzódjunk pár természetes vonal mögé, hogy megbonstuk soraikat, mégha ezzel félórányi utat is vesztünk magunknak a lassú front-játékban.

- Később, ha már **MCV**-t is építhetünk (azaz több **CONSTRUCTION YARD** is lehet), a hadviselés eléggé alapjaiban fog megváltozni, egy bázist sokkal kevésbé fognak védeni, ámde több is lesz belőlük. Ha csak 1 bázisa lenne, mindig a **CONSTR YARD**-ot puffantsuk szét legelőször, ami persze javasolt is, s azután a különböző fegyvergyárait. Illetve az is segíthet, ha hosszú háborút tervezünk (ami csak az első 4 pályán nyújt előnyt), hogy a lehető legtöbb fűszert learatjuk, majd raktározzuk, a bázist meg csak védjük addig, amíg el nem jön az a pillanat, hogy nem lesz több kitermelhető fűszer, s ebben az esetben a felhalmozott credit mennyiség összege döntheti el a dolgot.

- Többet nem sorolunk fel, mert stratégiai gaméknál úgysem lehet elég hasznos (és minden esetben használható) tanácsot adni.



Ha megnyertük (amihez sok szerencsét kívánunk), háztól függően ad egy kis endseq-ot. A harkiké a legjobb szerintünk, ők lelövik a kegyetlen királyt, az ordasék megetetik egy kis háziállattal (ez se rossz) **(még jobb lett volna, ha ők eszik meg — CoVboy)**, a szállodások pedig csak letartóztatják. Ezelőtt el ne felejtsük bekapcsolni a hangot, mert az állatka morgása élmény.



Ja, a PC-sek egy kis csittet is kapnak, hogy legyen nőnapra/anyáknapjára/Szilveszterre stb., majd mindenki beosztja az ínségesebb időkre:

- hexa 180/182/1C0 (ez a házunktól függ) mutatja, hogy mennyi is a jelenlegi pénzünk. A legegyszerűbb, ha FF7F-re írjuk;
- '**BLDGS**' szövegtől a '**MAPS**'-ig: Ez roppant durva lesz. Ha átírjuk e két szó közötti területet 00-ra (minden egyes byte-ot, ajánlott a FILL), akkor minden épület el fog tűnni (noha a képe ott maradhat, fizikailag nem lesz többé meg). Ilyenkor induljunk el minden megmaradt egységünkkel az ellenfél bázisa felé. Ha útközben megölnek vagy elérünk oda, akkor kiírja (mondja), hogy: YOUR **MISSION IS COMPLETE**.

Még egy note: ha megnyertünk/elvesztettünk egy csatát, mindig ki kell választani nyilakkal, hogy legközelebb melyik területet támadjuk. Ez teljesen mindegy, mert a további feladatok ettől függetlenek.

További kellemes Dune II-zést kívánunk, bár bocs, hogy az előző számban az alcímet BATTLE FOR DUNE-nak neveztük, mert amint már írtuk, a neve mégis az lett, hogy BUILDING OF A DYNASTY.

STUNT ISLAND



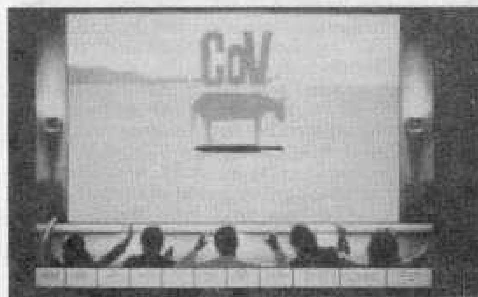
Oscar-díj. Mindig is erről álmodtunk. S most, hogy megérkezett a **Stunt Island**, minden kategóriában előttünk áll a szobrocska-aratás lehetősége... Igaz, hogy nem a **Stunt Island** segítségével, hanem ugyanúgy, ahogy eddig is, de azért jó program ez a **Stunt Island (Mi van? Ez aztán a bevezető — CoVboy).**



Na, mielőtt még hívnátok a kórházat, olvassátok el miért is került szóba a **Stunt Island**. Nem egy nagy nevű dolog, kevésbé valószínű **(Milyen színű? CoVboy)**, hogy valaki is felkapja a fejét a név hallatán és egy éles halleluljával köszönti a reá virradó szebb napot, feltéve hogy nem ismeri magát a programot. Maga az alap egy kissé **Blue Angels** típus, ami nem is lenne baj, viszont a többi... Hátborzongatóan jó... Fokozzuk még az idegeket, hogy mi is az? A felvétel és a pálya/feladatszerkesztés. Elég régóta meg vannak áldva a repszimek ilyen lehetőséggel, nem is tudjuk, tán a **Red Baron** lehetett az első. Na de milyen különbség van a kettő között! A pályaszerkesztő móka idáig csak autószimeknél jött létre, s mivel ott a feladat igen egyszerű, feladatszerkesztőre nem is volt szükség. No, de hagyjuk a szócséplést, érdemes betölteni magát a programot, onnan meg 1-2 filmet, s miután elolvastátok azon kijelentésünket, hogy ilyet ti is tudtok csinálni, örvendezzetek.

Azért a ***Walt Disney grupp*** tudja, hogy honnan fúj a szél. Pénz... Azaz, ha mindenki megvenné, akinek tetszene... Pedig kezdtünk megharagudni rájuk, no mondjuk nem a szoftver részre, mert a múltkor olyan csúnyán ráijesztettek Dagobert bácsira. Kvak kapitány szerencsétlenkedéseinek remek érzését láthatólag mással is meg akarják osztani, ezért az alapot egy kaszkadőr-szimuláció viszi. Mármint légi-kaszkadőr. Eddig csak PC-re láttuk, de a napokban várható az Amiga változat is! Szimulátor létére elég gyors még egy 16 MHz-es 286 AT-n is.

Elfáradt a gombnyomó ujjunk, egyelőre hagyjuk az áradozást, hiszen ez leírás lesz vagy mi. Különben is, a képekből látható, milyen fenomenális dolgokra képes ez a program, s milyen okos programozók csinálták, hogy a moziban (ugyanis ilyen is van a programban) ülő emberkék minden eddiginél hangosabb tapssal és ujjongással köszöntötték azt a jelenetet, amikor egy becses tehén áll fegyelmezetten a CoV betűk előtt.



A képen látható a tömeg elragadtatottságának mértéke. Ezért mondjuk tényleg járhatna egy Oscar (egy a tehénnek, egy a díszlettervezőnek, egy meg a rendezőknek, azaz nekünk) **(...nekem nem jár? — CoVboy)**, de hát a művészeket nagyon ritkán érti meg a saját kora.

Tehát kedvenc Kvakk kapitányunk ifjonc korában elhatározta, hogy tökéletesíteni fogja zuhanó-technikáját ezért beiratkozott egy önköltséges kaszkadőr-tanfolyamra, amely a hatalmas (pontosabban kb 200.000 x 200.000 láb nagyságú) Kaszkadőr Szigeten (**Stunt Island**) fog lezajlani. Mivel itt egy verseny is fog indulni a legjobb nebulók közt, igen alkalmas egy program megírására.

Amint kilépünk a kompról elénk ugrik egy kérdés, hogy nem akarunk-e a versenyben részt venni. Beleegyező válasz esetén feltesz még egy kérdést, hogy voltunk-e már a szigeten (*I'VE BEEN HERE BEFORE*) vagy sem (a másik). Ha igen, akkor egy listából választhatjuk ki, hogy kik is vagyunk mi, ha nem, akkor nekünk kell beírni, majd egy becenevet adni magunknak (s ezután így fog minket hívni a gép). Majd egy kérdés mindkét esetben, hogy a filmszerkesztést mi magunk csináljuk-e. Mivel az egész játék értékéből ez olyan 70%-t tesz ki, érdemes ON-ra tenni, viszont hosszadalmas mivolta gyakran egy OFF-á egyszerűsíti a dolgot. Végre szabadon mozgathatjuk az egeret. Ahova lehet clickelni, ott célkeresztre vált a nyilacska. Táblák mutatnak mindig a helyszínekre, s azok lenyomásával juthatunk innen-oda.

Jelentésük és szerepük:

SET DESIGN: Ez a pálya- és feladatszerkesztő.



STUNT COORDINATOR: Ettől a palitól kaphatunk feladatokat, amiket meg kell repülni, ha versenyzünk, s ezekért kapunk csak pénzt a versenyben, de gyakorolni is lehet nála.

FERRY: **(Ez a Ferenc — CoVboy)** A kilépést vagy játékvéget kérő helyszín. Azaz ott is a **LEAVE ON FERRY**-re kell clickelni, majd a következő kérdésére egy igenlő választ adjunk. Még egy kérdést feltesz, ha versenyben vagyunk, miszerint ki akarjuk-e menteni figuránk állását vagy sem, s ezután egy új játék lehetőségeivel kecsegtet. Ha ezt a mézesmadzagot sem kapjuk be, végre miénk lehet a kilépés öröme, pár sec-nyi zárókép után (no meg egy CREDITS után).

HOUSING CABIN: Itt lakunk, s itt kapjuk üzeneteinket a többi pilótától, amiket az üzenetrögzítő első 2 gombjával lehet lejátszani, de fontosat soha nem mondanak. A zöld szám mutatja, hogy mennyi üzenet van számunkra. A zöld füzetben pedig kaszkadőrködésünkből befolyt bevételeinket tekinthetjük meg. A **DAILY STANDINGS** feliratú borítékban egy CoV 93' megrendelés mellett a pillanatnyi helyzetünket mutatja a rangsorban a megkeresett pénz szerint a többi versenyzőhöz képest. A kulcs jelenti itt az **EXIT**-et.

POST PRODUCING: Ezen belül 2 van:

THEATRE: Ez a mozi, itt tekinthetjük meg a már kész filmeket (FLM és TKE kiterjesztésűeket).

<<<: Film elejére ugrik

<<: Gyorsítva pergeti visszafelé a filmet

<|: Normál sebesség mellett játssza visszafelé

<=|: Egy képkocányit visszaviszi (és ugyanezek csak előrefelé)

LOAD: Betölt egy filmet

FULL: Kiemeli, szélesvásznú lesz. Áh dehogy, csak a közönség fejét és a menüt tünteti el.

EXIT: Nane.

EDITING: Itt lehet a felvett részek (*.TKE) konyhakész filmekké szerkeszteni, zenét beletenni, hangokat, effekteket, vágni stb...

AIRFIELD: Felderítő utazást tehetünk a vidéken bármilyen géppel. Ez ingyen van, így tréningnek se utolsó. 55-féle repülő alkalmatosság van, repcsik, egy űrrepülő, egy paplan- ernyő, egy sárkányrepülő, egy repülő sárkány(gyík) meg egy kacsa. Felszállni viszont nem tud a sárkányrepülő meg a repülő sárkány, szóval azok csak feladatokban jók valamire. Azért nem kell megijedni, igaz, hogy 50-féle repülőgép van benne, de a műszerfalaikat szabványosították, meg a kezelő gombokat is, s csak a legfontosabb műszerek és eszközöket kell használni.

HALL OF FAME: Az **AIRFIELD** képernyőn van. Mindenki megnézheti, s bele is kerülhet.

Akkor most a **STUNT COORDINATOR** adta feladatokról beszélünk. Ezeket sajnos nem lehet bővíteni. Alul a SCENE melletti '+' és '—' gombokkal válthatunk feladatot, illetve versenyzés esetén a **NEXT/PREVIOUS/ RISK**-kel. **RISK**-re egy 25 feletti feladatra ugrik, ekkor sokkal többet kapunk, mint ha sorban mennénk. Ha egy feladatot végrehajtottunk, akkor az a versenyben eltűnik. Felül a neve van, meg egy kis angol nyelvű leírás róla. Egy picit mondunk róluk valamit, mert anélkül el sem lehet indulni, de érdemes amúgy olvasgatni őket, mert van pár jó sutka bennük.

1: Fel kell szállni és lelőni egy **ZERO**-t, de max 40 golyót pazarolhatunk rá, s nem is szabad túl magasra emelkednünk, sietnünk is kell, mert mögöttünk bombák potyognak, s a felemelkedést is hamar meg kell ejtenünk, különben egy Zero roncsba fogunk beleszaladni.

2: Le kell szállni a **Golden Gate** hídra, úgy, hogy E felé nézzen a gép orra. Siessünk, mert az időt is nézi. Emelkedjünk fel az elején, majd miután kiért a hegy alólunk, induljunk zuhanóba, de reális esélyünk csak az első hídtartó után lesz a leszállásra. Hogy ne legyen olyan unalmas, még autók is fognak járni a hídon, s ha egybe is belemegyünk, annyi.

3: Ez egy pite feladat. 3 kombájn megy a réten **(Ja erről jut eszembe. 3 csiga megy a sínen, és dalolásznak: Szép idő volt, tadamdadam, sütött a nap, tadamdadam, tadamdadam, tadamdadam..., na ezt hagyjuk — CoVboy)**, a magtár előtt, s nekünk át kell repülni a magtáron keresztül, de a bejáratnál elhúzó kombájnokhoz ne érjünk hozzá. Legkönnyebb ha felettük próbáljuk. Alattuk se nehéz, de feltűnő.

4: Fel kell szedni egy tanút, aki az Alketrec tornyán áll, egy kampóval a kezében, amit a kerekeinkbe fog beakasztani. Kb. 180 lábnyi magasságban van, 2-2 és fél óra irányában (70-80 fok). Ha lelökjük akkor tök klassz hangokat ad (áááá, meg ilyenek) **(Te barom, hát nem látod, hogy én állok a lábadon — CoVboy)**.

5: Itt egy légballont kell felszedni (piros-fehér csíkos) úgy, hogy a legtetejéhez érünk csak, ekkor ránkcsatlakozik, fel kell emelni, a vár felé vinni, ott lekapcsolódik, majd elkezd emelkedni, nekünk ekkor meg kell fordulni, s lelőni mielőtt 350 láb fölé kerülne.

6: Egy sárkányrepülővel a vár elejére kell kerülni, ott végigmenni, majd beemelkedni a vár közepén lévő katapultba, de szép lassan, ahonnan rögtön ki is fognak minket lőni. Kellemes.

7: Le kell parkolni egy **McDrive**-ban, a 3-as mezőben a 2. sorban, de ami ebben nehéz, az az, hogy mi egy repülővel vagyunk. Forduljunk balra az elágazásnál. Ebből lesz a **McFly**.

8: 5 gép üldözi a mienket. Lőjük ki mind az 5-t, de a 2 élen repülő gép a sajátunk, azokat inkább ne piszkáljuk. Mögülük indulunk. 3 perc alatt kell velük végeznünk és csak 100 golyót lőhetünk ki rájuk.

9: Bele kell zuhanni egy felszálló Boeing 747-es szélső jobboldali motorjába vagy miafenébe.

10: Ez egy könnyű feladat. Bele kell csak zuhannunk egy sziklával az Y alakú folyóelágazásnál lévő hotelbe. 1 próba lehet maximum.

11: Ki kell lőni egy dzsippet az autópályáról. Mivel ott sok kocsi van találgathatunk, melyik is lehet az.

12: Egy kacsával kell szállni, s kibombázni egy rendőrautót. Stílszerűen tojásokat bombázik a kacsa.

13: A kék épületen kell landolnunk **(Ez a rendőrség? CoVboy)**.

14: Az **ENSZ** épülete felé tartó 2 dzsipszerűséget kell kilőnünk, majd egy igen éles jobbkanyarral leráznunk 2 Zero üldözőnket.

15: Van egy gonosz vezette teherautó, ennek a jobboldalát kell meglőknünk, de még mielőtt az a **STOP'N'ROB** feliratot elérné.

16: Ez kellemes egy dolog. Át kell repülni egy vonat felett egy alagútban, de csak akkor ér a móka, ha már a vonat is benn van.

17: Közvetlenül szálljunk a páncélozott teherautó elé.

18: Végig kell repülni egy vízcsatorna rendszer felett. Csakhogy oldalt tornyok is vannak.

19: Szlalomozni kell 6 kocsin keresztül (amik mozognak), majd a végén belezuhanni egy táblába. Nem szabad a kocsiktól 20 lábnyi távon kívül kerülni, és a magasság is csak 40 láb lehet.

20: Meg kell fordulnunk a gépünkkel s a másik Jenny alatt átrepülni, de úgy, hogy 10 lábnál nagyobb táv ne legyen köztünk (az 3 méter!).

21: Ejtőernyőnkkel a stadion gólvonalán landoljunk, 8 mérföld/óra sebességgel (max).

22: Ez is klassz egy feladat. Meg kell fordulnunk a gépünkkel, majd a jobb szárnyunkkal eltalálni egy torony tetején lévő céltáblát. Annak is a közepét. **(Ez utóbbit ki hitte volna? CoVboy)**

23: Egy mozgó vonaton kell landolnunk, max. 70 mph. sebességgel.

24: Ejtőernyőnkkel az alul átvonuló légpárnásra kell érkeznünk, de igen kicsi sebességgel.

25: Meg kell keresnünk egy **X** jelet, ami egy **SAM** állás, ki kell kerülnünk a ránk lőtt rakétákat (amik nem célkövetők), s kifüstölnünk onnan pár bombával.

26: Egy hőlégballon legtetejére kell szállnunk ejtőernyővel, max. 13 mph-val.

27: Vissza kell húznunk a gépet a zuhanásból. Ez igen nagyon kemény feladat.

28: Tornyok mellett kell szlalomoznunk, jobb oldalon kell kezdeni.

29: Több mint 1000 mph-nyi sebességgel kell 2 híd alatt áthúznunk a városban.

30: Ki kell keresnünk 3 radart a civil épületek közül, s szépen lebombázni őket.

31: A repülő épp zuhan lefelé, s fel kell húznunk a gépet, de ezt csak 400 láb alatt kezdhetjük el, és nem is emelkedhe-

tünk 50 láb felé ezután. Majd tegyük egyenesbe a gép orrát, s kerüljük meg az ENSZ-palotát.

32: 1000 mph-nyi sebességgel menjünk el egy **MIG 29** mellett, végig az utcán. A szivatás ebben az, hogy a házak igen magasra felérnek.

Mindenki láthatja, hogy a feladatok hétköznapiak, csukott szemmel izgi csak végigcsinálni őket. Legtöbbnél nincs semmi rizikó, úgysincs esélyünk. Mi kb. az 5.-ig jutottunk el, plusz a tizediket csináltuk még meg. Ha versenyzünk, mindegyiknél megadja, hogy max. hány próbálkozásunk lehet, utána egy *YOU'RE FIRED!* felszólítással le kell adnunk ezt a feladatot, nem próbálkozhatunk vele többet. Ha lezuhanunk, vagy ha újból fel kell venni a jelenetet, pénzt vonnak el tőlünk. Plusz legelső próbálkozás is pénzbe kerül, tehát ha valamit elvállaltunk, ajánlatos el is végezni, mert a pénztárcánk igencsak megbánja. Minden feladat sikeres végrehajtására ad egy meghatározott összegű díjat, majd ebből levonja a kiadásokat, s a maradék az, amivel a versenyben szerepelünk és ami alapján betesznek a rangsorba. Ha valakit érdekel a vége, akkor elmondhatjuk, bár mindenki megnézheti, csak épp nem a saját becenevét látja ott kiiratva. Van egy kép, ami itt is szerepel, mindenki megkeresheti, s hozzágondolhat egy aláfestő tingli-tangli muzaxot, meg egy digi szöveget angolul, hogy az Év Légikaszkadőrje címet az nyerte el, akinek a neve oda van írva a sárga táblára. Ezután gyorsan kilép.

A pálya- és feladatszerkesztő

SET DESIGN

Baloldalon fent: Itt van egy térkép *Stunt* szigetről, ami így legnagyobb léptékkel nem sokat mutat, de ha az alatta lévő dolgokat maceráljuk, mindjárt jobb lesz.

- **—/+ vonal közvetlenül alatta**: Ez a részletességét növeli csökkenti (legkisebb=legrészletesebb), olyan ZOOM.
- **STH/NRTH**: max 200,000 lehet, ez az észak-déli irányban elfoglalt koordinátát adja meg.
- **WST/EAST**: ez is csak legfeljebb 200,000 lehet, kelet-nyugati elhelyezkedést mutat.
- **ORIENT**: Az elfordulást mutatja az felülről szög szerint.
- **TILT**: Itt válthatjuk a felülnézetet oldalnézetté, mivel ez a dőlésszöget határozza meg.

Van egy irányt mutató célkereszt is, ami mindig a **TILT:90, ORIENT:0** esetekben mutatja az északi, déli meg a többi irányt. Ha részletesebb a nagyítás akkor a bal gomb nyomvatartása közben lehet mozgatni a térképet, a térképen tartva persze a nyilacskát. Ezek alatt egy **STUNT** után a feladat összefoglaló címe van, vagy egy **USER**, ha nem adtunk neki.

Jobb oldalon: Fent egy ablak van, ami a tárgy képét mutatja, optimalizálva az ablak méretére, tehát egy Boeing 747-es is akkorának néz ki, mint egy kiskacsa. Alatta 2 nyilas gomb, amivel a tárgy számát választhatjuk ki, s ezek mellett írja ki, hogy mi a neve (ha még nincs ott tárgy, akkor azt egy free felirattal jelzi). Max. 40 tárgy lehet egy felállításban.

- **PLACE**: A fent kiválasztott tárgyat leteszi a kép közepére (ahova az iránytű mutat). Ha be van nyomva ez a gomb, akkor már van helye a tárgynak, s ha mégegyszer lenyomjuk, akkor felszabadul.
- **GO TO**: A tárgy helyére ugrik.
- **ADJ**: Átvált az egész kép: Felül jobboldalt a neve lesz, mellette két gomb:
  - **ANIM**: Hát ezt sajnos nem tudjuk, de hogy mi szerepe lehet?
  - **WATCH**: Egy tárgyra ügyel, s figyel ahogy kinéz a fejéből.
  - **WATCH ON/OFF**: Ezt ki/bekapcsolja
  - **OBJECT**: Melyik másik tárgyra
  - **ZOOM**: Mennyire nagyítja (0.2x-3.7x)
  - **AUTOZOOM ON/OFF**: Rákózelít-e

Ezek alatt a tárgy feladata (ezt metódus névvel fogjuk illetni, mert az sokkal szebb és más is mint a kaszkadőr-koordinátor adta feladat), majd egy metódustól függő rész, s legalul 7 gomb:

- **VIS**: A tárgy látható lesz.
- **COLL**: A tárgyba bele lehet ütközni.
- **EXPL**: A tárgy felrobban.
- **SHAD**: A tárgy árnyékot is vet.
- **OK**: Jól van.
- **LOCK**: ???
- **CANCEL**: ...

Ezeket adhatjuk meg a tárgyaknak metódusként, a metódus neve mellett meg az van, hogy melyik tárgyra vonatkozik a cselekvése (ha olyan a metódus, hogy az is kell bele):

- **FACE**: Csak egy megadott irányba/tárgyra fog nézni.
  - **STH/NRTH — WST/EAST**: A tárgy helye
  - **ALTITUDE**: Milyen magasan van. Automatikusan mindig ad egy értéket, ami a földfelszínhez viszonyított magasságát mutatja.
  - **SPEED**: Mekkora sebességgel mozogjon (mph.)
- **SPOT**: Követ egy tárgyat, kameránál lehet ezt beállítani, a kamera állása is állítható, ez benne a plusz.
- **FOLLOW**: Ez is követi a másikat, de egyéb tárgyaknál is, szóval vele repked.
- **ATTACH**: Olyan, mint a **FOLLOW**, csak később fel is használhatjuk, mint kameraállást, viszont a nézetét nem válthatjuk, mint a **SPOT**-nál.
- **SEEK**: Felkeresi az adott tárgyat, s a középpontjáig megy, de csak az általunk megadott sebességgel keresi fel, ha gyorsabb, eléri, ha nem, akkor is kitartóan lohol felé.
- **FACE**: Áll vagy mozog és egy irányba néz.
- **FREE**: Áll vagy ha sebességet is adunk neki, akkor egy megadott irányba megy.

Alul megjelenhetnek ezek is:

- **FACING**: Ezalatt a fejének irányát határozzuk meg.
- **HEADING**: Olyan mint az előző, de egész testével arra fordul.
- **OFFSET POSITION**: Ez itt a tárgy helyét adja megint. Alternatív módosítás.
- **ROLL**: Fordulási szög függőlegesen
- **PITCH**: Dőlésszög. —90 — +90
- **YAW**: Fordulási szög vízszintesen

Hol is tartottunk, mielőtt az **ADJ**-ra tértünk volna? Ja, a **jobboldalon**.

ADD: Innen lehet kiválasztani, *hogy mi* is legyen az adott tárgy. Sok szép vektorgrafikás dolog van itt, amiket 9 részre osztottak:

- **PRODUCTION TOOLS**: Forgatási eszközök. Síkidom, kamera, füst.
- **MAMMALS & PLANTS**: Élő tereptárgyak. Van benne 2 féle disznó is meg kacsa és persze 2 féle tehén is **(Cooool, vagy inkább Yikkes, mert már úgyis régen hallottátok! CoVboy)**. Meg sok más érdekes cucc.
- **LETTERS&NUMBERS**: 2D-s és 3D-s számok, betűk, írásjelek.
- **MARKERS**: Zászlók, táblák, jelzések.
- **MILITARY EQUIPMENTS**: Mivel az ilyenekben nagyon gyakori dolog a harc, a hasonszőrű eszközök egy külön csoportot kaptak.
- **MISC.**: Egyéb dolgok, mint pl. törülköző.
- **STRUCTURES**: Épületek, helyszínek.
- **VEHICLES**: Járművek kategóriája.
- **PLANES**: Az AIRFIELD-nél alkalmazható gépek csoportja.

DEL: Kitörli a tárgyat.

HIDE: Elrejti, de csak itt a **SET DESIGN**-nál, a játékban megmarad. Igen hasznos parancs, mert egy csomó objektum bezavarhat tervezésnél.

GLOBAL: Az egészre vonatkozó beállítások

- **REC ON/OFF/AUTO**: A repülést felveszi-e vagy sem vagy csak akkor ha **EDIT=ON**.
- **TIME**: Menny ideig mehet a menet (vagy mennyi ideig veszi).
- **VIEW PILOT CP**: A default nézetünk a pilóta szemürege, műszerfallal.
- **PILOT NO CP**: Mint feljebb csak műszerfal nélkül.
- **LEFT/RIGHT SIDE**: Bal/jobb oldalról fog nézni.
- **REAR**: Hátrafelé.
- **BOMB**: A bombacélzóból.
- **SPOTTER**: A követő-kamerából.
- **1ST TAKE**: Most a 3 pénzről szóló ablak lesz. Ez az első forgatásnál elhasznált pénzt jelenti.
- **CRASH**: Ha lezuhanunk, ennyit kell fizetnünk.
- **TAKE PENALTY**: Minden egyes újrafelvételnél ennyit kell leperkálnunk.
- **MAX TAKES**: Ennyi a próbálkozásaink-nak a száma.
- **CAMERA**: Hány állás lesz szerkesztésnél (DECK).



GEAR/FLAP/BRAKES: Induláskor milyen állapotban lesznek a repülőnk adott részei.

WEAPON GUN/MISSILE/BOMB: Gépágyú/rakéta/bomba fog rendelkezésünkre állni az induláskor. Nem minden gépnél kaphatunk meg minden fegyvert, azaz propelleres gépeket nemigen szereltek fel még rakétával. A rakéta viszont nem is célkövető.

EVENTS

Ebben a részben állíthatjuk be a feladatokat, illetve feltételeket, reagálásokat. Nem annyira bonyolult, de hasznos „programnyelv".

Fent a bal sarokban írja az esemény sorszámát (max. 64 lehet), amit '+' és '—' gombokkal váltogathatunk, mellette egy ismeretlen célt szolgáló „**ONE SHOOT**" felirat, aztán az eset pufferbe másolásához hasznos „**COPY**", egy onnan kimásoló „**PASTE**", s egy esemény letörlő „**CLEAR**" található. Így oszlik az alatta lévő űr:

IF ... AND... AND... THEN... AND... <- ez még összesen 7-szer.

Az első IF (ha valaki nem tudná mire jó, azt nagyon sajnáljuk, de azért megmondjuk neki, hogy HA) megnyomása eredményez egy kis menüt:

(never): Békénhagyjuk a feltételt.
COLLIDE: X tárgy összeütközik Y-nal
CRASH: X tárgy lezuhan
TIME: Eléri az időszámláló az n. másodpercet
WEAPON COUNT: N db. fegyvertöltetet (rakétát, bombát, golyót) ellőttünk

AND (+ még ezek is megtörténtek):
- **(nothing)**: mind a (never)
- **AFTER TIME**: n sec után járunk
- **BEFORE TIME**: n secnyi idő még nem telt el
- **EVENT**: n. esemény megtörtént
- **NO EVENT**: n. esemény nem történt meg
- **FLAG =**: n. változó (itt FLAG a neve és 16 db van, 0-15-ig) értéke ennyi
- **FLAG =/=**: n. változó értéke nem ennyi
- **SPEED <**: Repülési sebességünk kisebb x-nél
- **SPEED >**: Repülési sebességünk nagyobb x-nél

Ezután:
- **(nothing)**
- **AUTO STOP REC:** Rögtön leállítja a felvételt, ha az automata szerkesztés be van kapcsolva.
- **AWARD $:** Ennyi dollár díjat kap a feladat végrehajtásáért
- **CHANGE**: Megváltozik x tárgy
  - **SHAPE**: alakja
  - **ACCELERATION**: gyorsulása
  - **ZOOM**: Kamera nagyítása
  - **VISIBILITY**: Látótávolság
  - **COLLIDEABILITY**: Hogy ütközhet-e
- **CUT TO**: Átmegy egy másik kameraállásba (vagy nem)
- **EXPLODE**: Felrobbantja x tárgyat
- **FADE (%)**: Ennyi százalékkal elsötétedik a kép ernyője
- **FINISH**: Befejezi a repülést a következő üzenettel vagy eredménnyel:
  - **SUCCES**: Siker
  - **GENERAL FAILURE**: Valami általános gubanc volt
  - **TOO HIGH/LOW**: Túl magasan/alacsonyan voltál
  - **TOO FAR AWAY**: Messze mentél
  - **TOO CLOSE**: Túl közeli voltál
  - **TOO EARLY**: Korán kezted (túl)
  - **TOO LATE**: Későn csináltad
  - **OFF TO THE RIGHT/LEFT**: Jobb/baloldalra mentél
  - **MISSED MARK**: Kihagytál egy célpontot, pl. nem kerültél meg egy tornyot.
  - **HOSPITAL**: Összetörted magad, s egy kedves raccsoló doktorbácsi ébresztget.
  - **CRASH OK**: Úgysem érdekes
- **KILL**: Eltünteti x tárgyat
- **MODIFY FLAG**: Átállítja x FLAG-et y-ra
- **SET FLAG**: Ugyanaz, mint a fenti, legalábbis nem vettünk észre különbséget
- **SET TIME**: A gázórát állítja át
- **START REC**: Elkezdi/újrakezdi a felvételt
- **START SOUND**: Zene és effekt menüből kiválaszthatjuk a nekünk kedves effektet. Erre bővebben a filmszerkesztésnél térünk vissza.
- **STOP**: Abbahagyja a felvételt
- **STOP REC**: Leállítja a felvételt, akkor is ha az **AUTOEDIT OFF**
- **WAIT**: Vár x másodpercet (áll minden).

Mint említettük néha ki kell választani egy tárgyat, amit egy ablakban tehetünk meg, de ha az egyes tárgynál is visszafelé lapozunk, 2 új dolog jön elő:
- **ANY WEAPON**: Bármilyen fegyver lesz az object
- **ANY OBJECT**: Akármelyik tárggyal is történik ez, illetve minden tárggyal ez fog történni.

Az egyes számú tárgy lesz az, amelyet mi fogunk irányítani, és most jön a meglepetés: Nemcsak a repülő kategóriából választhatjuk ki, hanem akár egy tengerparti törülköző is lehet a rapülő alkalmatosság, és ha egy fickót hozzákapcsolunk, akár repülő szőnyegnek is elmegy (pontosabban repülő törülközőnek) **(magyarul repülköző — CoVboy).** Igen kellemes érzés kombájnokkal, tehennekkel (SUPERCOW) **(Helyesbítek: BATCOW — CoVboy)** is szelni az ég vizét.

LOAD: Betölt egy SET kiterjesztésű file-t, amelyben eltettek egy előző beállítást.
SAVE: Hogy legközelebb mi is megtehessük ezt a sajátunkkal, ajánljuk figyelmetekbe ezt a gombot.
NEW: Kitöröljük, ami most van a gépben, s tiszta lappal indulunk.
FLY STUNT: Kilépünk a filmforgató részbe, de csak ha megvan már az **OBJECT No 1.**
EXIT: Kilépünk a **PRODUCTION** előszobába.

A forgatórészben még van 3 új menüpont:
TAKE x: Felvétel indul, csapó x.
THAT'S A WRAP: Elmegy filmszerkesztőbe.
PRINT A FILM: A filmet kinyomja szalagra (kimenti mint TKE, feldolgozatlan filmnyersanyagot), majd mehetünk vele az **EDIT**-be.

EDIT

Lássuk most az EDIT részt, a film összeszerkesztését: Két ablakra oszlik, az első az, amiben a felvett nyersanyagot tárolja, a második pedig a félig-meddig kész film



(DESTINATION). Egy filmet több másikból is összevághatunk, erre szolgál a 8 deck és az alul lévő **LOAD** felirat. Ha ezt lenyomtuk, megkérdi hogy vágással vagy anélkül szeretnénk-e átvenni a filmet, melyik deck-be és milyen kameraállásból. Az első deck a **GLOBAL**-ban beállított kezdő nézetet mutatja mindig, a többi erősen változó. Azért ha nagyon akarjuk, az egyesbe is tehetünk mást, csak semmi értelme. Felül 2 kép is van, mindegyik oldalhoz egy-egy tartozik. A bal sarkában a film relatív idejét mutatja 2 századmásodperces pontossággal. Innen ki lehet találni, hogy max. 99 perces lehet a film. Hah, micsoda korlátok. Meg különben is az egészben olyan nonszensz megkötések vannak, hogy max. csak 40 tárgy egy színen (ez a legzavaróbb), legfeljebb 64 esetvizsgálat, 8 deck, 32 feladat, nem bővíthető tárgyrész. Szörnyű.

Szóval a szerkesztésnél ott vannak ugyanazok a gombok, amiket a **THEATRE**-nél már leírtunk. Mindkét oldalon. Alatta:

(időpont-jelző)START	MARK	GO TO
(időpont-jelző)END	MARK	GO TO
(idő) TOTAL	SYNC	PREVIEW

Mivel az effektek és az előzetes megnézés mind-mind egy időszakaszra vonatkozik, az azt definiáló részt is meg kellett nekik ejteni, s itt tették meg. A legfelső sor a kezdetet jelöli ki (**MARK**-kal ki kell jelölni, a **GO TO**-val meg természetesen odaugorhatunk), az alatta lévő a végét. Legalul a **TOTAL** a teljes filmhosszt mutatja, a **PREVIEW**-val pedig az adott szakaszt mutatja meg. A **SYNC** hasznára nem nagyon jöttünk rá (megsúghatná valaki...). Amikor átmásolnánk a célablakba egy filmszakaszt, akkor is itt kell először kijelölni, hogy mit is, majd a másik oldalon a **REC**-re menni. Ha csak egy kép van kijelölve (kezdet=vége), akkor feltesz egy kérdés azzal kapcsolatban, hogy hány sec-ig kívánjuk azt a képet tartani a célfilmben. A jobb oldalon ugyanolyan tekerő gombok vannak, meg a kijelölő rész is olyasmi, csak **SYNC** nélkül.

A REC mellett van más is:
- **DELETE**: Ez a célfilmben kijelölt részt kitörli, kivágja.
- **UNDO**: Mint mindig, itt is a legutolsó cselekvésünket semmissé nyilvánítja
- **FX**: Effektek... **(Mit csinálsz? CoVboy)**
  - **AUDIO**: Zenét és hangokat illeszthetünk be, de egy film legelején és legvégén sem indíthatunk hangot, 2 századmp-t legalább kell várni. Egy ablak jelenik meg, benne két kategória zene meg 3 hangeffekt. A hangeffekteket lehet bővíteni is, ezt a célt egy ADDSNDS nevű EXE-lény hivatott szolgálni. Viszont ha kb 64 KB-nál hosszabb az effekt, ne számítsunk rá, hogy le is fogja játszani menet közben. A kiválasztás ablaka egy kicsit spéci:
    - **VOLUME 1-4:** Hangerő
    - **CHAN 1-2**: 2 csatorna muzsika mehet, de max csak 1 csatorna zene (ami magában is kb 3 igazi csatornás), a másik vagy mindkettő pedig effekt.
    - **LOOP**: Megállás nélkül játssza az effektet
    - **TEST**: Ezzel hallgathatunk bele. Van amit érdemes egyszer megfülelni, bár elég gyatrán szól, de ha egyszer csak max 4 bites a digi... A COWS nevű effektet keresse meg mindenki! Felismeritek minek a hangja?!
  - **SILENCE**: El lehet az adott szalagrészt némítani (csatornánként)
  - **CREDIT**: Feliratozás. Max. 2 sor, s az is csak középen lehet, szóval ha valaki feliratos filmet szeretne készíteni, annak jobb, ha más módját keresi. Adhatunk ötletet is: mentse ki videóra (RGB-PAL átalakító meg egy madzag kell mindenféle bigyóval a végén), majd

szerezzen be egy videofeliratozó rendszert, aztán meg egy real-time video grabbert is persze szoftverrel s szinte kész is az egész.

COLOR: Be lehet állítani, hogy a szakasz elején mennyi és hogy a végén mennyi legyen a szín (%). Hurrá! Így lehet fekete-fehér filmeket is csinálni! Mindig is jobban kaptak az ilyesmire, sokszor művészibbnek mondják az emberek csak azért mert FF. És ami a legjobb! Még egy Oscarra van kilátásunk! Az áldrámafilm kategóriában.

FADE: Olyan mint a **COLOR**, csak itt a fényerőt szabályozzuk. Hurrá! Ezzel meg csodálatos közelképeket lehet késziteni a fekete lyukakról (ha **FADE=0**). Talán egy Nobel-díjra is lehet kilátás...

SPEED: x %-kal változtatjuk a film adott szakaszának lefutási sebességét.

LOAD: Kész filmet töltünk be, amire rámásolhatunk máshonnan részleteket.

PRINT: A film kész, mehet kinyomásra, azaz olyan **SAVE**. Ezután ugorhatunk rögtön a moziba, ahol a közönség hatalmas ovációval fogadja az új műveket. Bármilyen is legyen az.

EXIT: ...

Ha minden igaz, akkor most a repülésről kellene még szólni **(Miért? Mondtatok már egyáltalán valamit a játékról? CoVboy)**. A műszerfalakról annyit, hogy 4 féle van, kisgépé, propelleresé, lökhajtásosé, meg nagy-nagy bombázóé vagy utasszállítóé. Csak annyiban különböznek, hogy más a méretük és a műszerek elosztása, illetve itt-ott hiányzik egyik-másik műszer, pl. utasszállítóra nem nagyon tesznek rakétákat utasok helyett, meg egy II világháborús gépen sem fogunk sok rakétát találni.

Ezek a műszerek vannak (alattuk lévő felirat mutat rájuk):

HORI: Műhorizont. Aki látott már valaha is szimet, tudja mi ez, aki meg nem, az meg inkább próbálja betölteni a COMMAND.COM-ot.

CLIMB: A repcsi-orr emelkedésének mértéke.

MPH: Ez itt a sebességmérő (mérföld/ órában)

THROTTLE: Az a kar. Tolóerő. De ha tudod akkor meg minek olvasod? ALT: Magasság-mérce.

IRÁNYTŰ: Azt lehet ezzel megtudni, hogy merről fúj az északi szél.

BOMB/GUN/MISSILE ON/OFF: Ez mutatja az adott fegyver állapotát. Ha a gép ilyennel nincs felszerelve, akkor nem is jelenik meg a kapcsolója. 1xre csak 1 fegyver lehet bekapcsolva, de kikapcsolva mindegyik lehet.

GEAR UP/DN: Behúztuk-e vagy sem a kerekeket. Van olyan gép, ahol hiába próbáljuk a behúzást megvalósítani, hiszen rögzített lábú.

FLAP UP/DN: Segédszárny, ami ha kint van, akkor ráadásul lassít is, de itt sűrűn lesz rá szükség, a sok éles kanyar miatt.

Amint látható csak a legprimitívebb műszereket tartották meg, a radart, lokátort meg fedélzeti computert már mindegyikből kiszerelték.

A többi nézetnél is alul van egy csík ami segítségként használható. Ez megadja:
ALTITUDE: magasság
DIRECTION: repülési irány (fokban)
SPEED: repcsisebesség

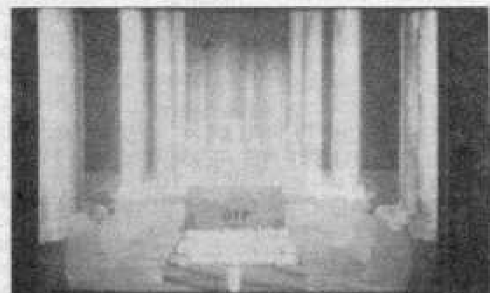
Oldalt meg egy kis négyzetben 2 egymásra merőleges fehér vonal található, egy piros karikával, ami olyan műhorizont-szerűséget szolgál. Mellette egy fehér kör, az a tolóerő méretét adja meg (legteteje=100 %). Leszállni igen könnyű a játékban, könnyebb, mint a többi programban, s nem kell azzal törődni, hogy most betonra landoltunk-e vagy vízre. Felszállásnál is bármilyen hosszú lehet a nekifutásunk. Felszállás csak akkor lehetséges, ha a gép el tudja érni a megfelelő sebességet, ami mondjuk garantált nem repülő tárgyaknál, de az ejtőernyőnél vagy a pterodactylusnál ez a sebesség pontosan egyenlő a 0 km/órával, sőt a 0 mph-val is. A sárkányrepülős ipse sem tud 8 mph-nál gyorsabban menni, mert hát szegénynek a lába bele van kötve egy zsákba. Az a 8 mph pedig édeskevés ahhoz hogy felemelkedjék. Az eredetileg nem repülő kategóriába tartozó tárgyaknál persze nincs műszerfal, de fegyvermegkötés sem, azonkívül nem fogunk lezuhanni, ha a dőlésszögünk átfordul, akár a vízszintes akár a függőleges legyen az.

Egy-két billentyű (PC!) is hasznos a játék során, de ezeket inkább a tasztról próbáljuk meg beadni:

Repülés közben (csak akkor):
'**F1**' - Pilóta-nézete (ahogy kilát a 'fejéből');
'**F2**' - Baloldali;
'**F3**' - Jobboldali;
'**F4**' - Hátsó;
'**F5**' - Kísérőkamerából;
'**F6**' - Kísérőkamerának állítása függ és vízszintes dőlésszög szerint;
'**F7**' - Bomba becélzó hely;
'**W**' - Fegyver ki/be (váltogat a fegyvernemek közt is);
'**E**' - Egy gyors katapult;
'**T**' - Kiírja, hogy mennyi ideig menjünk még;
'**P**' - Szokásos P betűvel kezdődő fagyasztó tevékenység;
'**A**' - Automatikusan betesz minket 0 forgásszögre és 0 mászással, amíg ugyanezzel a gombbal ki nem kapcsoljuk.
'**F**' - Segédszárny fel/le (azaz be/ki);
'**G**' - Kerék ki/be;
'**B**' - Kerékték ki/be;
'**ENTER**' - Fegyver elindítása (kilövése);
'**ESC**' - Kilép a repülésből;

Máskor is:
'**Alt + P**'
PREFERENCES betű: Legfelül a részletességet állíthatjuk be (**DETAIL**), 0-100%-ig, amit gépsebességtől függően tegyünk.
GOURAUD SHADING ON OFF DITHER: Ha megnézünk egy vektoros tárgyat, beállíthatjuk, hogy fogja-e árnyékolni **Gouraud** módban vagy sem, a **DITHER** pedig azt jelenti, hogy az átmenetet tompítja-e (durván ezt jelenti).
BETWEEN SCREEN FADING: Elhalványulva váltson-e képernyőt.
QUICK EXIT: Gyors kilépés, de hogy mire vonatkozik, azt nem volt kedvünk megnézni.
FILM EDITING: A szerkesztést mi csináljuk-e vagy a gép. Ezt lehet az elején is beállítani.
HOSPITAL: Azt a doktor bácsit betegye-e vagy inkább hagyja ki.
INDEPENDENT RUDDER: Megigya-e a zaccot a kávé alján vagy sem.
AUTOMATIC THEATRE ZOOM: A moziba a filmek elején és végén ki- és bezoomol, ezt lehet kikapcsolni ezzel.
SOUND FX: Hang ki/be.
CONTROL CENTERING: Mivel ezzel lehetne kikapcsolni az 'A' billentyű hatását repülés közben, inkább nem mondjuk meg.
'**Alt + D**':
Ki lehet törölni file-okat. Igen hasznos.

A kezelésről akkor mindent le is írtunk, de érdekelne-e benneteket, hogy van még hozzá egy **MAKEONE** és egy **PLAYONE** file, amiknek segítségével programfüggetlenné tehetjük a filmlejátszást. A MAKEONE előállít egy **.ALL** kiterjesztésű file-t minden filmhez, s akkor már le is játszhatjuk a **PLAYONE**-nal a filmünket. Csak az a baj, hogy néha kihagyja a hangokat, de ezt teljesen RND módon **(Ejnye-bejnye, már megint elkevertétek a gyári eredetit? CoVboy)**. A legjobb filmeket a feladatokból lehet összehozni, hiszen azok már magukban elég látványosak, persze ki kell próbálni a saját forgatókönyv alapján történő forgatást, majd elborzadva a látványtól visszatérni a gép adta lehetőségekhez. A szerkesztést ilyen esetekben nem árt, ha hagyjuk, hogy a gép végezze, de a hangeffekteket, zenét és egyéb FX-t inkább saját magunk készítsük hozzá, vagy alakítsuk át, mert az mindig is igen gyenge ha vele csináltatjuk meg, azonkívül unalmas, s aláfestő zenét nem is tesz hozzá (általában).



Szerencsére nem minden vektorgrafikás benne, s csóváljuk a farkincánkatk, hogy nem rontották el azzal, ami olyan alapvető ám mégis gyakori hiba, hogy a füstöt meg a robbanást is vektorosan állítják elő, s hát az eredmény az nem éppen káprázatos. Itt ezek bitmap-esek. Mielőtt nekiállnánk saját filmet rendezni, ajánljuk, hogy nézzétek meg a **LOCATION.FLM**-t, ad egy ízelítőt a helyszínek és tájak bőségétől. Viszont hiba, hogy havas és sivatagos táj nincs, így sajnos a *Don kanyar-i csata* és a *DESERT STORM* hadművelet megszámítógépesítése késni fog a ***Stunt Island II***-ig, ha lesz ilyen. Igen, abba beletehetnének még egy objectszerkesztőt, zene-szerkesztőt vagy inkább illesztőt, s jó lenne, ha képes lenne a **3D Studio** filmek fogadására is, valamint tudnánk értékelni, ha nem csak repülni lehetne benne, hanem emberrel is tudnánk mozogni, a kis objectek lehetnének egy picit részletesebbek, s átnevezhetnék az egészet valami animációs programmá, ami vektorgfx-szel foglalkozik. Az egészben a küldetéses rész és a verseny csak egy picit emel a szinten, viszont az előre elkészített forgatókönyvek és helyszínek ötlete jó, ahol csak a megvalósításnak kell sajátnak lennie.



Kellemesen nagy (10-12 MB) mérete ellenére is érdemes helyet szorítani rá a wincsin, egy hetes kellemes szórakozás biztosítva. Hogy Amigára mikor várható? Mint említettük, a napokban, miután odakünn már a boltokban van. A 64-esek pedig ne sok ilyesmire számítsanak az fix... Hát akkor kellemes ordibálást mindenkinek a stábbal, meg beszerzésre ajánlunk egy kempingszéket DIRECTOR felirattal a háttámláján, egy megafont, vagy legalább valami szócsövet, és sok-sok nyugtatót (Ez utóbbit én is tudom ajánlani — CoVboy)..

64

CSAK LEMEZRE!!!

1ST. DIVISION MAN. — manager — 197
ARKANOID II. — falbontó — 152
ARNIE 2. — akció — 169
ART OF CHINA — kaland — 1SD + 100
BMX SIMULATOR II. — BMX verseny — 191
BOULDER MAKER II. — játékkészítő — 188
BOUNCE — ügyességi — 114
BRAIN DISEASE — amőba — 063
CARNAGE — autóverseny — 151
CASTLE OF TERROR — szöveges kaland — 238
COLOR BUSTERS — logikai — 117
CROSS IT — logikai — 100
CUBE MAGIC — bűvös kocka — 114
CUE BOY — biliárd — 193
DEMON'S EMPIRE — akció — 170
DIAMENTY — logikai — 123
ELVIRA I. 100% (nem kifagyós, német) — 3SD
F1 MANAGER 2. — manager — 2SD
FINAL ENCOUNTER — lövöldözős — 197
FIST FIGHTER — akció — 211
FLIPPER MAKER — flipperkészítő — 1SD
FLY HARDER — akció — 411
FRED'S BACK — ügyességi — 117
FROGGER '93 — ügyességi — 088
GLADIATORS — lövöldözős — 163
HIGH MEMORY — memóriajáték — 143
HIRNRIS — tetris — 45
INT. TRUCK RACING — kamionverseny — 118
JOSH — logikai — 283
MAGIC CASTLE — mászkálós — 120
MAGIC FIELDS — logikai — 147
MARBLE SPRINGS — sárkánybontó — 236
MINE FIELDS — logikai — 120
MUZZY ZOOPHYTE — logikai — 88
PHILIPPIC — logikai — 131
POP QUIZ — vetélkedő — 1SD
RAILWAY CONST.SET — vasútépítő — 1SD
ROBIN HOOD — akció — 246
SILEN SERVICE 2. — tengeralattjáró — 1SD
SOLOFLIGHT — rep.gép szim. — 1SD
STARCOM — lövöldözős — 145
STARSHIP COMMANDER — Star Trek klón — 1SD
TABLE TENNIS — ping-pong — 108
TOUR DE FRANCE — kerékpárverseny — 1SD
TROLLS — ügyességi — 163
WORLD CHAMP SQASH — sport — 160
XPIOSE — TV foci — 123

DESTROYER ESCORT
— szimulátor — 1SD

ULTIMA V.
— kaland — 8 SD

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntettük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

FIGYELEM! Megrendelés eseté[n] írjátok rá azt a géptípus[t] Köszönjük

PC

DINO ADVENTURE — tudományos — 4HD — VGA
DOGFIGHT — rep.gép szimulátor — 4HD — VGA
DUNE 2. — akció-kaland — 7HD — VGA
EL FISH — akváriumszimulátor — 6HD — VGA
F15/III. — rep.gép szim. — 6HD — VGA
HANNIBAL — stratégiai — 3HD — VGA
INTERN. ATHLETICS — sport — 2HD — EGA, VGA
JORDAN IN FLIGHT — kosárlabda — 2HD — VGA
LEGEND OF MYRA — kaland — 3HD — VGA
MIGHT & MAGIC III. — kaland — 4HD — EGA, VGA
NIGEL MANSELL GP. — autóverseny — 1HD — VGA
PEANUTS — akció/kaland — 4HD — VGA
PEPPER ADVENTURE — kaland — 6HD — VGA
POWER HITS SPORTS — sport — 3HD — VGA
PREHISTORIC 2. — kaland — 1HD — EGA, VGA
PUTTY PUTT — akció — 6HD — VGA
SCIENCE ADVENTURE — lexikon — 6HD — VGA
SHADOW PRESIDENT — stratégia — 3HD — VGA
SPACE ADVENTURE — tudományos — 5HD — VGA
STEPP. STONES — angol oktató — 3HD — EGA, VGA
STUNT ISLAND — kaszkadőr — 10HD — VGA
SUMMER CAMP — sport — 1HD — VGA
TROLLS — akció — 1HD — EGA, VGA
TURBO SCIENCE — logikai — 4HD — VGA
ULTIMA VII/2. — kaland — 9HD — VGA
VEIL OF DARKNESS — kaland — 4HD — VGA
WEEN — kaland — 6HD — VGA
WORDTRIS — szókirakó tetris — 845K — EGA, VGA
X-WING — űrhajós — 6HD — VGA

ERIC THE UNREADY
— kaland — 6HD — VGA

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A lista alapján ki lehet kalkulálni, hogy egy-egy adathordozóra mennyi program fér fel. 1.2 MB-os HD-s lemezekre másolunk, tehát ha a játék neve mellett csak az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott játékot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni.

GAMES CENTER

...n a küldeményre jól látható helyre
...t, amelyre a megrendelés szól.
... segítségeteket!

Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.
A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezre!!!):

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	125,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	75,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	50,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén: 75 + 75 + 75 + 75 + 40 + 40 = 380,- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!
Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!
A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésetekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni!
A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímzett válaszborítékért cserébe — elküldjük 1992/3. teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

1869 — stratégiai — 3 lemez
A-Train — stratégiai — 2 lemez
Air Force Commander — stratégiai — 1 lemez
Alien Hunter — akció — 1 lemez
American Civil War — stratégiai — 2 lemez
Backgammon DeLuxe — logikai — 1 lemez
Bang — arkanoid — 1 lemez
Bard's Tale III. Constr.Kit — szerkesztő — 3 lemez
Best of the Best — karate — 2 lemez
Book of Songs — zenedemo — 2 lemez
Bundesliga 3000 — focimanager — 2 lemez
Bunny Bricks — arkanoid — 1 lemez
Cafe des Globe — logikai — 1 lemez
Campaign — stratégiai — 2 lemez
Chaos Engine — akció — 2 lemez
Chuck Rock 2. — mászkálós — 2 lemez
Dalek Attack — akció — 2 lemez
Dark Queen of Krynn — kaland — 3 lemez
Diabolik VII. — akció — 1 lemez
Dragon's Lair III. — akció — 8 lemez
Dribbling — foci — 1 lemez
Edd the Duck II. — ügyességi — 1 lemez
Flashback — akció — 4 lemez
Gateway to the Savage Fr. — kaland — 3 lemez
Guy Roux — focimanager — 2 lemez
International Rugby Challenge — sport — 1 lemez
Mickey's 1,2,3... — oktató gyerekeknek — 2 lemez
Mika Muisti — logikai — 1 lemez
Monaco — autóverseny — 1 lemez
Oil Barons — stratégiai — 1 lemez
ORG II. — logikai — 1 lemez
Perfect General — stratégiai — 2 lemez
Pinball Fantasies — flipper — 4 lemez
Piracy On the High Seas — stratégiai — 3 lemez
Poo Poo Dreams — ügyességi — 1 lemez
Regent — stratégiai — 4 lemez
Rescue — helikopteres — 1 lemez
Right Way — mászkálós — 1 lemez
Rome AD'92 — stratégiai — 4 lemez
Shadowworld — kaland — 2 lemez
Space Gods — akció — 2 lemez
St.Thomas — kaland — 3 lemez
Superfrog — akció — 4 lemez
Tank Hunter — akció — 1 lemez
Transplant — akció — 1 lemez
Traps & Treasures — mászkálós — 1 lemez
Trolls — mászkálós — 2 lemez
Unsensible Soccer — foci — 1 lemez
WB Tetris V1.3 — tetris — 1 lemez
Whale's Voyage — kaland — 7 lemez
Wind in the Willows — kaland — 1 lemez
Wolfen — kaland — 3 lemez

STAR TREK — THE NEW GENERATION
— kaland — 2 lemez

B-17 FLYING FORTRESS
— repülőgépszimulátor — 3 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa után feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf: 363.

ERIC The Unready

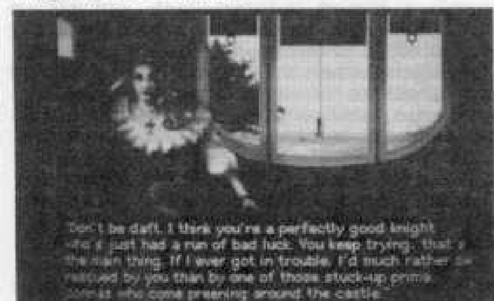
A PC-s **Magnetic Scrolls**, a **LEGEND** megint új gyöngyszemmel állt elő 1993 februárjában. A játék címe (Eric, a tök(él)etlen) alapján máris sejthető, hogy bizony humor is lesz a dologban **(Az én késem tök életlen, megélezi Eric a tökéletlen — CoVboy)**. Nos, e szempontból a proggy valóban olyan, mint pl. a *SPELLCASTING 301*: humoros, a Sierra-produktumoknál lényegesen agytekerősebb, nagyszerű kalandjáték. Ami nagyon jó benne, hogy egyes esetekben túltesz még a **Monkey Island I**-en is **(Az ki van csukva, esetleg a karakterek számában! — CoVboy)**, így a hasonlatos humorvilág és *Monty Python*-kedvelők feltétlenül játsszák végig!

Amiga változatról egyelőre nincs tudomásunk. PC-n ez is kezel SVGA-t (800*600*16 még mindig: bár a legtöbben — nagyobb PC-ismeret hiányában — 256 színűnek nevezik — igaz is, a képek minősége a szokott *Legend*-színvonalú). A karakterek kérdezhetősége szintén igen kellemes az eddigi megoldáshoz képest, ami pl. nagyon idegesítő volt a **Time Quest**-ben, amikor pl. a római szín 1942-ében vagy 40 kérdést fel lehetett rakni a filozófusnak; és azokat kiclick-elni elég kínos volt; itt van egy külön kérdező-screen, arról lehet a feltehető kérdéseket kiválasztani.

Az introból földi pályafutásunk két átlagos epizódját eleveníthetjük fel: hogyan űztük el a Főgonoszt a birodalomból (természetesen dicső párbajban, amikor fegyverünk erejét az almafáról lehulló alma-zuhatag pótolta, alkalmat adván ezzel arra, hogy a saját magunk generálta alma-esőt egyenesen isteni eredetűnek nyilvánítsák az újságírók), illetve hogy a főnök palotáját hogy égettük porig (s ez, mint a másnapi újságból megtudhatjuk, arra késztette a Gonoszt, *Black Pauldron*-t, hogy a Tenger mellé menjen el népet terrorizálni, mert ott szabadidejében kagylót gyűjthet).

No persze, mindenhol vannak az excentrikus viselkedésnek gyűlölői, és az egyik ilyen gondolt egyet: meg kéne már sz*nunk... Ezért egy — a mesevilágban — szokott problémával bíz meg: egy malaccá varázsolt kiscsajt (csókkal) próbáljunk meg visszavarázsolni... **(Ezt mondják úgy, hogy PIGmentre nyílt a szám — CoVboy)**
Ha a malachoz közeledünk, az ijedtében elfut, és beletoccsan a budiba... Ha kérdezősködünk, van-e másik, tisztább bejárata-e a házikónak (*Do you happen to know...*), kiderül, hogy a múlt héten temették be. No sebaj, a budiban lelünk egy kampót, amiről tapasztaltabb *Legend*-játékosok máris tudhatják (különösen, hogy az első *Down*-kísérletekre a program azt írja ki: '*Minek úgy beleugrani?*'), hogy itt bizony kötélre lesz szükség, amit a pajtából szedhetünk össze (*Barn*, a *Farmyard*-tól nyugatra):
így >*West*
Rögtön látjuk is a kötelet:
>*Take the rope*
Mellette egy polc van:
>*Open the medicine chest*
Szedjünk fel innen is mindent:
>*Take the Cowpectate*
>*Take the Tort-Ease*
>*Take the Hog-Wild*
Most már nincs több felszedhető tárgy a pályán: gyerünk is vissza a budiba! Még a placcon kifaggathatjuk a farmert az imént felszedett nedűk hatásáról: a '*Tell me about Hog-Wild*'-re megtudjuk, épp kocák nemi vágyának fokozására használatos. Logikus, hogy így ezt kell majd felhasználnunk.
>*East*
>*Go through the door*
Ha helyben vagyunk, szedjük fel az újságot, és csomózzuk fel a kötelet:
>*Take the newspaper*
A lapban nincs sok érdekes egy Abacus Tanfolyam meghirdetésén kívül, ami nem kevesebb, mint 6 hónapos, és a résztvevők fantasztikus előadásokat hallhatnak arról, hogy mi a különbség az abakusz vízszintes és a függőleges helyzete között.
>*Tie rope to the hook*
Meg is kezdhetjük a pokolba való leszállást (amit a program csak úgy emleget, hogy '*Up To Your Knees In It*', ezzel is jelezve, hogy nem sikerült megmenekülnünk):
>*Down*
Bevetjük a nőcsábász löttyöt:
>*Give Hog-Wild to the pig*
A szer hatott, mivel szerencsére lovagok (még a hasonszőrű elfuseráltak is) általában férfiak, az elvarázsolt teremtések pedig nők, a koca ezentúl tapad hozzánk, így nem is kell kergetnünk, egy kézzel átfognunk stb... a latyakban:
>*Up;* >*Out (Farmyard)*
Most már csak a csók van hátra (meg is hagyja a farmer, hogy a nyelvekkel ne babráljunk):
>*Kiss the pig*
Fel is tűnik a kerítésnél a leányzó, természetesen mit sem sejtve a múltjáról, és emiatt nem átall olyanokat mondani a dicsekvésünkre ('*Én egy dalban-legendában foglalt, mindenható lovag vagyok!*'), hogy '*Először beletottyantál, majd nyakig bele is merültél!*', illetve anyjáról azt, hogy '*Valami erre csámborgó boszorka csirkévé változtatta; és apám nem is erőltette a visszavarázslását, mondván, hogy jól jönnek a tojásai*' **(Ez aztán a transzvesztita — CoVboy)**.

Ha megúntuk a bájcsevegést, és mivel a paraszt úgyis betanácsolt a pajtába mosdani, *>West.*
A benti tehenek nem sokáig bírják a kigőzölgéseinket, és rövid távon szétverik a berendezést, menekültükben **(Ez itt a reklám helye, de álljon csak meg a menet ki fizette ki a reklámdíjat? CoVboy)**. Itt ébredünk rá, hogy távoznunk kéne (ami eddig nem sikerült, valószínű azért, hogy lehetőleg *Sir Eric* kezéhez minél több 'gonoszság' tapadjon).
A visszaúton (állapotunk ellenére) felvesz az épp a várba tartó hercegnő, aki valószínű belénkesett, mert közli, hogy sokkal többre tart, mint a többi léhűtő-lovagot az udvarban, és csak személyünkben bízna meg, ha elrabolnák...



Sunday (vasárnap)
Kedvenc barakkunkban ébredünk, ahol az egyedüli vendégek már jó ideje mi vagyunk. Sajna az ágyról felkelni nem tudunk, mert az ólomsúlyú páncélzat odaláncol. Hát *>Wait*-oljunk kicsit, végül az apród kiszabadít, majd az oktatóba kísér. Itt a főnök bejelenti, hogy elrabolták a hercegnőt, és minket szemelt ki a felkutatójául. A többi lovag indulatoskodik, joggal: mint utóbb kiderül, nem véletlenül választotta a legalkalmatlanabbat a vezér...

Ha a tömeg eltakarodik, mi is távozzunk. Ha felszedtük még a barakkban a páncélzatunk rozsdamentességére szóló 1 éves garanciajegyet, illetve a sisakunkat, akkor már mehetünk is a faluba (ha nem, akkor visszamehetünk, és: *>Take the helmet; >Take the card*):
>Out (Village Square)

Itt Ponce, a bárd ad elő egy kis műsort. Persze a tapasztalt kalandozó rögtön látja, hogy itt bizony olyan infók birtokosai lehetnek 1 aranyért, amelyek semekkora WAIT-olás közben sem jönnek elő, hisz a népeknek elég a viccözön (pl. a *Holy Grill*-legenda... Sokat nézhetett az író *Monty Python*-t...) és a dal. Na és azért, mert ASK-olásra sem hajlandó beszélni az ürge, csak általánosságokat mond (pl. *'Azért állok ilyen csálén, mert naphosszat nem mehetek ki WC-re'*) **(magyarra fordítva: „azért ilyen hamisan fütyül Ő, mert nem találja célját a fütyülő" — CoVboy; és azt ki mondta neked, hogy himnemű a bárd — a nagyi)**, menjünk tovább:
>West (Armoury)



Nono, itt lehet talán új páncélzatot kapni a garanciajegyért (bár nem igazán rendeltetésszerű falhasználás a fenti latyakban turkálni...):
>Give card to Giovanni

Itt kezdődik a gyári változat kódkérése, amit a **Razor 1911** PC-n már kiszedett (sajnos, a Legend játékok védelme nagyon gyengus, pedig ez a társulat tényleg megérdemli, hogy a játékaikat megvegyék!), mindhárom kérdésre elég valami fals számot beírni.
Páncélt csak jövő héten kaphatunk, addig is megdob az olasz egy kabáttal, amit felvéve, megvizsgálhatjuk zsebének tartalmát, hátha némi pénzmagra lelünk: *>Wear cloak >Take packet; >Examine packet; >Take bean*
Nono, milyen jó, hogy már használt kabátot sóztak ránk, és épp egy mágusé volt! Hisz egy mágikus magot kaptunk, amit elültetve, és a használati utasítás szerint locsolva, érdekes dolgokat láthatunk... Aki végigjátszotta a **S101**-et, ebből már sejtheti, mire is lesz jó a dolog...
Ha a próbababát megnézzük, az a kellemetlen élményünk jut eszünkbe, amikor a homokzsák helyett az oktatót nyársaltuk fel, még elsőévesen, az edzésen... Na, akkor kezdődött kétes hírünk története...
Ha ellátogatunk a serfőzdébe (*Out, South, East*), és az eladót megkérdezzük a fülvédőjéről, azt válaszolja rá, azért viseli, mert fázik **(Dzsezzus Maris, hát mekkora az a fülvédő? CoVboy)**. A háttérben egy tűzhely- már csak tűzifa és gyújtós kéne...
Ha kimegyünk, egy fáklya van a fáklyabolt ajtaja mellé tűzve **(Ezt már ösmerjük: fáklyát a fáklyaboltból, cipőt a cipőboltból... ki hitte volna! CoVboy)**. Ezt nem lehet leszedni, viszont ha bemegyünk a boltba, személyünktől megretten *Ulric*, az eladó (miután mi voltunk egy éve, akik nyitva felejtettük a bolt ajtaját, és emiatt leégett az egész ház...), és sietve kitessékelve, a kezünkbe nyomja a fáklyát... (ettől függetlenül még utoléri a végzet, mégha nem is személyünk miatt, még ezen a napon... És nem is azért, mert — mint az újságok írni fogják — szidta az isteneket...).
Rőzsét pedig a legénységi ebédlőben láthattunk: *>North; >North*
>North (Feasting Hall); >Take the kindling
Most már nincs akadálya, hogy befűtsünk az illetőnek (máshol befűteni nem igazán tudunk — valószínű a bálterem-leégetéses eset óta már éberen figyel a nép) a sörivóban: *>South (Courtyard)*
>South (Village Square)
>South (Village Green)
>West (Hogy felszedjük a fáklyát)
>East (Ice Cream Shoppe)
>Put kindling in the fireplace
>Burn kindling with torch
Fáradozásunk jutalmául meg is kaparinthatjuk a fülvédőt, bár eleinte csak azt vesszük észre róla, hogy hangszigetelésre is jó.
No, most talán a maggal is foglalkozhatunk **(Má' melyikkel, a CoV-val? CoVboy)**: erre épp alkalmas helynek látszik a várkert, ami épp beültetés előtt áll, tehát ideálisnak tűnik (a fentebb ásítozó ablakról és a paraboIaantennáról nem is beszélve). Mivel meg is kell locsolnunk majd, vizet is kell szereznünk, ami a déli kacsaúsztatóból látszik lehetségesnek. Az *Armoury*-ban levő kisméretű sisakkal felesleges próbálkozni, nem adja kölcsön az olasz: csak a saját sisakunk lehet egyedül alkalmas a vízszállításra: *>Out; >Put helmet in the duck pond*
>North (Village Square); >North (Courtyard)
>Put bean in the garden
>Pour water on the garden
Most is bejött a **S101/S201** trükkje, fel is mászhatunk az ablakba **(Ezt a Larry I-ből lopták? CoVboy)**, ahol egy épp TV-t néző varázsló fogad, és elküld sörért, persze némi pénzmaggal is megdobva.
A sört a főzdében vehetjük meg (*>South; South; >East; >Give coin to Bobbin*); de felvinni a toronyba nem igazán megy, mert a parancsnok és a hatalomra áhítozó leendő királynő odafent 'megbeszélést' tart, és bár azt mondja az ajtóálló, hogy *'Persze!'*, ha pénzt ajánlunk a bejutásunkért, ha oda is adjuk neki, simán azt mondja: *'Sz*ás...'*. Ezért más módon kell kijátszani a feljutást... (sem az izom-ernyesztő, végső soron halálos italt, sem semmi egyebet nem fogad el, nem küldhetjük a tivornyázók közé azzal az átlátszó indokkal, hogy addig őrt állunk helyette, mert eltört a pohara (vagy mi); pénzzel meg kár tömni...).



Ha kóringyálunk a falu főterén, és esetleg a bárdtól sem sajnáljuk azt az 1 aranyat a titkos történetéért, érdekes dolgot figyelhetünk meg: ha belekezd, mindenki elalszik. Ezek között vagyunk mi is; ám mert a szavainak van ilyen 'mágikus' hatása (vajon itt a szerzők a szabvány fantasy-t akarták kifigurázni?), talán védekezhetünk ellene, pl. a fülvédővel: *>Wear earmuffs.*
Most már nyugodtan beszéltethetjük az ürgét, mi nem dőlünk ki: *>Give coin to Ponce.*
Bevethetjük a **S201** alkoholmentes bárjának trükkjét:
>Ponce, Follow me
Egy ideig nem akar utánunk menni, de amikor látja, hogy mindenkit úntat, kivéve bennünket, az unszolásunkra (a harmadik lépésben) mégis követni fog (de csak a bálterembe, máshova ne; szóval ne most intézzük a sörvásárlást!): *>North; >North (Feasting Hall)*
Minthogy a bárdnak nagy örömére szolgál, hogy a (KerekAsztal nyomdokain) méltán híres(?) Trapezoid Asztal birtokosai kíváncsiak a művészetére, és pillanatokon belül mindenki, az őrt is beleértve, alszik; mi pedig felsliccolhatunk.
Kihallgatjuk az őrparancsnok és a trónbitorló Queen Morgana (beütés from *Star Wars&Gyűrűk ura*) beszélgetését, melyből kiderül, miért a legalkalmatlanabbat bízták meg a kereséssel... Mivel kezd a helyzet melegedni, hamarosan újra lent vagyunk, ahol a kábulatból ébredező lovagokat a megjelenő varázsló csitítja le, isteni kiválasztásról beszélve: ki az a lovag, aki a meteorra kenődött banánhéjt le tudja szedni? **(Az már nem is lovag, hanem lo-vagina... — CoVboy)** A szín újra a falu tisztása.
A többi lovag hasztalan próbálkozik a szent banánhéj letépésével; nekünk viszont nincs szükségünk semmi varázslatra, simán lejön:
>Take the banana



Újra a varázsló keres fel (egész szobaberendezésével; a tévében megint meccs megy), és elmondja, ki és hol tartja fogva az igazi királynőt; mire jó a szent banánhéj **(Ha a belseje is megvan, akkor van egy-két tippem — CoVboy)**; és mire lesz szükségünk, hogy a küldetést teljesítsük (lásd **S201**-ben a Great Attachement-ek). Megkér, hogy ha lelép, a banánt dobjuk a tóba, és attól (víz mentén) *Yoohoohoo*-zva segít-

séget kapunk (eddig csak egy messzi, női hang közölte, hogy a banán pillanatnyilag használat alatt van) **(Na mit mondtam — CoVboy)**:
>Throw banana in the duck pond
Nagy durranás **(Mi van? Mégsem banán volt? — CoVboy)**, a kárvallott szokás szerint *Ulrich* háza, mi pedig elérkezünk az Elvarázsolt Erdőbe.

Monday (hétfő):
A temetőben szedjük fel az újságot, kicsit művelődni. Szó van benne arról, hogy egy bizonyos *roddenberry*-bokor kiszélesíti a megfigyelőképességet; hogy egyesek itt is emberi testrészekkel kereskednek (bár ez itt nem a *Neuromancer*, ebből nem fogunk üzletet csinálni); valamint hogy itt, a temetőben este egy *Elvis Presley*-koncert lesz; de felesleges erre játszani, ugyanis **Game Over** lesz, és nem zene, ezért talán menjünk tovább...



Egy szokott ember-fával találkozunk, aki persze nem akar továbbengedni (bármennyit is beszélünk hozzá), bár a parancsnok ígéretét nem teljesíti: nem tör pl. az életünkre. Bár fegyvernek ellene semmi se jó, de a sört szívesen fogadja, és amíg azt élvezi, nyugodtan továbbenged:
>Give float to the tree; >West
Rögtön meg is látjuk az első kegytárgy feltételezhető tartózkodási helyét: az Elvarázsolt Erdő leghatalmasabb fája van előttünk. Sajna, számításaink rögtön közlik velünk (mivel fordítva nő a fa), hogy a vasvilla valahol a föld alatt van...
Nosza, takarítsuk el az ágakat a csapóajtó fölül (ehhez nem kellett sok ész...), és mehetünk is lefelé: *>Move the branches*
>Open the trap door; >Climb the stairs
Egy Infocom-képernyőt (képek nélküli, bár nagyszerű kalandjátékokat írnak manapság is) emuláló screen után egy földalatti törpbirodalomba kerülünk. A komiszabbik nem nagyon csípi az emberfajtát, de pl. a kőboltos így is üzletelget, s bár amikor először térünk be a boltjába, pénz nélkül semmit sem tudunk venni, de akkor is megajándékoz egy fejsze-ásó-keverékkel, ami a kezdőpálya középső leszögezett lécének kiszakítására már megfelelő. Előtte azonban termeljük ki az itteni postaláda tartalmát **(Miért akar engem mindenki a sírba küldeni? CoVboy)** (*>Take the mail; >Read mail*), ami egy értesítő a *Dwarves' Clearing House*-ból:
'Igen, FONDOR BINDLECRANK, Önnek megadatott az a nagyszerű alkalom, hogy megnyerhesse fődíjunkat a 115. sorsolásunkon. Hamarosan mind Ön, mind gyermekei élvezhetik az életet — simán csak hozza el ezen értesítőt a főszerkesztőségünkbe a főtéren, és akkor a szuper-barátságos dolgozóink megmondják Önnek, milyen díjat is nyert; ami abszolút nem helyezi Önt vásárlási kényszer alá valamely magazinunk irányába, és nem kell olyan fantasztikusan unalmas szövegeket sem végighallgatnia, mint pl. egy nyári élménybeszámoló...'
Ekkor indulhatunk is a szerkesztőségbe:
>West (Cavern); >South
Egy nem túl barátságos (valószínű előítéletei vannak az emberi nemmel kapcsolatban) ürge fogad, akiből alig lehet egy-két szót kihúzni, bár a szája az mindig nyitva van (saját bevallása szerint azért, mert szereti a beszálló rovarokat). Mindenesetre, ha megmutatjuk neki a levelet, közli, hogy tán a személyazonosságunkat kéne igazolnunk... Vili, hogy a fenti névre kéne valami papírt találni, és azt valószínű csak abban a házban lelhetünk, ami előtt a postaláda eltehénkedett — csakhát az ajtó be van szögezve, mégha az egyik deszka mozog is. Ekkor segíthet valami szerszám, pl. a fent említett Fran-féle kőboltból:
>Out; >Go to Fran's (Fran's Rock Emporium), majd
>Out: meg is kapjuk az említett fejszét, mehetünk ajtót törni...; *>East (West of House); >Take the board; >In*
Egy szokott *Legend*-megoldás **(S201, GC)**: egy vitrin, üvegfallal, amit persze nem törhetünk be. Benézve a szőnyeg alá (most az egyszer nem csak port találunk) egy csapóajtót lelünk, amelynek használója azonban nem szereti a zargatásokat, ezért inkább simán felnyújtja a kulcsot; amivel a zár már nyitható:
>Look under the rug; >Open the trap door
>Open the trophy case; >Take the beard
Ha felnézünk a felső szintre, a csontok alatt lelünk egy jogsit, amiről pont a levél címzettje vigyorog ránk, jó nagy szakállal. Tehát valószínű fel kell tennünk a szakállt a hasonlatossághoz... *>Up; >Take the pile of bones; >Down; >Out; >West* — és újra a főtéren vagyunk...
Ha térdre ereszkedünk, akkor már talán törp-méretűnek tűnhetünk, és ha a szakállt is felrakjuk, már hasonlóak lehetünk a nyertes törppel: *>Kneel*
>Put on beard; >Go to the Clearing House
Nono, megváltozott az ürge képe! Az előzőről még lerítt az utálat, a mostani viszont jellegzetesen gyagyás törp-pofa... Esetleg meg is kérdezhetjük tőle, hogy igazán azt hiszi-e, hogy nem vagyunk emberek:
„ — Én BIZTOSAN nem egy emberi lény vagyok, aki térdre ereszkedett, hogy Téged bolonddá tegyen!"
„ — Egy ilyen szimpla trükk sosem tévesztene meg egy ilyen éles eszű lényt, mint engem!!"
„ — Ha esetleg a hangom emberi lenne, az azért van, mert megfáztam!"
„ — Igen, ha megfázom, én is elég mély hangon beszélek..."
„ — O.K., tehát fixáltuk, hogy abszolút biztos vagy abban, hogy én törp vagyok!"
„ — Biztosan!"
Ekkor már átadhatjuk a levelet, majd a jogsit:
>Give mail to Ed McDwarf
>Give license to Ed McDwarf
Kivezet az előbbi főtéren hirtelen előkerülő óriáskerékhez, ahol szabadon manipulálhatunk, ha magunkra hagy. Pár percen belül egy törp-család érkezik, és meglep egy kis apróval, kitűnő öltözékünk okán; amit már el is költhetnénk a kő-boltban:
>Northeast (Fran's Rock Emporium)
>Give coin to Fran
Aztán még mászkálhatunk az újonnan megnyitt járatokban. Pl. nyugatra indulva, egy törp hív ki memóriajátékra, aminek fődíja egy mágikus, halálpontos csúzli (többször nem érdemes játszani, mert több nyeremény nem lesz!). A memóriajátékot érdemes papírral játszani, akkor biztos a győzelem...
Érdekes módon, a kő-boltból származó kő éppen illik a csúzliba:
>Put starter rock in slingshot
Ezután már meg is próbálkozhatunk az óriáskerék beindításával: *>Push the lever; >Get in the seat* (magyarán beülünk az egyik hajóba); *>Push the green button*
A pálya legfelső pontján már majdnem elérnénk a fejenálló fa ágai közül kikandikáló vasvillát, csak nem merünk felállni, mert innen fentről nem lehet távvezérelni az indító-megállító-szerkezetet. Az előbb szó esett a mágikus csúzliról, nosza:
>Shoot red button with slingshot
Ez az, megállt! Most már felállhatunk, és begyűjthetjük a vasvillát:
>Stand; >Take the pitchfork
Lejutni jelenthet még nehézséget, mivel nincs második kő lövöldözni, lemászni sem tudnánk egykönnyen, de szerencsére van egy kötelünk, amit felkötve a lelógó ágakra, leereszkedhetünk:
>Tie bungee cord to the branches; >Down
A nép persze nagyon örül, hogy a kabalacuccát visszaszereztük; és egy hatalmas, rengeteg emléket hordozó kővel lep meg, ami elég nagy ahhoz, hogy esetleg ráálljunk, így már tudjuk is a kiutat:
>East; >In; >Up;
>Put headrest under the hole
>Up: nem látunk semmit, de az Up rendületlenül tovább ég, kapaszkodjunk is tovább: *>Up;*
Épp egy fáklyás felvonulás-félébe toppanunk: a lények megrémülnek, eldobják a tüzüket, a növényzet lángra fog, leég az egész átkos Elvarázsolt Erdő...
A zárójelenetben a Gonosz Némber beszél arról, milyen turistaparadicsomot (szupermarketek, autópályák, szállodák) kíván varázsolni ebből a koszfészekből...

Tuesday **(kedd)**
A mai újság persze alaposan feltupírozta az 'égből való alászállásunk'-at, egyes szemtanúk szerint mintha pl. UFO-ból szálltunk volna ki... Találunk egy hirdetést olyan mágusok részére, akik valószínű protekcióval csusszantak át a Sorcerer U-n, mert a legközönségesebb pirotechnológusok is a segítségükre lehetnek a *Semi-Industrial Light and Magick*-tól...
Ez a nap sem lesz könnyű a kezdő kalandornak. Saját játék előtt ajánlatos végignézni a *Gyalog-galopp*-ot és az angol szövegkönyvet is legalább egyszer elolvasni: ez sokat segít majd...
Egy fogadó mellett ébredünk. Ha betérünk (*>North*), a pincért sosem tudjuk fülöncsípni a menüjével; a tulaj meg állandóan a kulcsmásolós könyveit olvasgatja. Ha pár szót váltunk a sráccal/ról, illetve ha tüzetesebben megnézük, akkor láthatjuk, hogy ez is amolyan elfuserált művészféle. Mi való az ilyeneknek? Valami művész-olvasmány, meghívó stb... Ilyenünk csak a bárd által adott könyv van, amiben eleve van egy kupon szabad órák vételére (hiába, no: az ilyesféléknek nagyon nehéz kivetőkre találnia...), talán ez megteszi a hatását:
>Give coupon to Bruce
Nem is győz hálálkodni, mi meg végre megkaparinthatjuk a menüt, amiből NE a tulaj tanácsai (miszerint a 'Mead'-os dolgoktól inkább tartózkodjunk) alapján válasszunk... Nyugodtan (egy-két RESTORE erejéig) végigzongorázhatjuk a menüt a totál lerészegedésig; de lesz egy olyan ital, aminek a doboza az istennek se nyílik ki (nálunk ez a *Mead Lite* volt), ezt akár ki is vihetjük, hátha valahol még fel tudjuk használni.
Kint induljunk a vár felé: *>West*. Egy szekér majdnem halálra gázol, a szokott PISS-OFF-szolgálat akart kinyírni (akiket ha felhívunk, egy nagy PISS OFF!!-ban lesz részünk) **(Álljon meg a menet! Megvan a megoldás az előbbi fütyülős problémára: PISS ON és ahhhh.... — CoVboy)**. Tovább *>West:* elérünk a varázsló által is említett *Blicester Castle*-hez. Itt lesz bent valahol a második trófea, a *Crescent Wrench of Armaggedon...*
A vár előtt már látszanak az előző rohamozók maradványai: fanyúl, a szokásos faltörő kos és katapult. Ezen utóbbival megpróbálhatunk bejutni: szerencsére azután a falról sikerül épségben levakarnunk magunkat. A Gyaloggaloppos trükk (?) sem jön be a fanyúllal, mert még csak bent sem marad *Eric*... A koshoz pedig több ember is kell.
Ha megpróbálunk *Arthur* stílusában szót érteni a védő franciákkal (a szokott fennhéjazós stílus: *'Nincs félelmünk tőled angol piszok disznó!...'*), azok az ismert stílusban válaszolgatnak.

A bal bástyán vannak kapaszkodók felfelé, ezeken megindulva (>Up) még ráadásul le is forráznak. Ez két előnnyel is jár: egyrészt láthatóvá válik a titkos ösvény hátrafelé, másrészt megint tudatosul, hogy itt bizony van egy roddenberry bokor (lásd amit az újság írt), szedjünk is a termésből; és menjünk hátra (el is szelelnek a belső bástyára a védők): >*Northwest (Keep)*

Itt van nagy betűkkel kiírva, hogy *'Ez az ajtó a belső várba vezet'*, mellette felbetonozva a kulcs hozzá, gúnyverssel, ami viasszal le is van pecsételve... Ekkor ráadásul támadnak a TMNT-k: míg a fenyegető ékszerteknősök azt az 1-2 métert megteszik, hogy aztán szétmarcangoljanak, eltelik vagy 10-20 perc, azalatt semlegesíthetjük őket némi 'oldószerrel': >*Give Tort-Ease to the turtles;*

A keletre levő pajtában az úton ránk rontó kétfejű izé pihen. A szekéren mindenféle tűzifa az Elvarázsolt Erdő maradványai közül, meg egy, amire különösképp felhívja a program a figyelmünket: az élő fa egy vagy 3 lábnyi hosszú gyökere. Persze csak úgy semmit sem ad oda, nem lophatunk stb... Beszélgetésünkből, melyben általában a két fej vitája folyik, max. csak az a tanulság, hogy az író bizony megszállott **MP**-os lehet, hisz még a *Brian életé*-ből is rakott be gegeket...

Visszaemlékezve a Gy-G háromfejűjének vitájára, mely alatt *Sir Robin* simán elszelelhetett, próbáljuk meg pl. a *Tavern*-beli itallal összeharagítani a két fejet, miközben elszelelünk a gyökérrel (hisz biztos fontos lehet, ha a figyelmünket felhívták rá!):

>*Give Mead Lite to the oaf*

>*Take the branch;* >*Out*

Egy ilyen gerendával sokmindent lehet csinálni (mi is vagy 1 napig ezzel vacakoltunk...), de legjobb pl. megpróbálni lezúdítani a fent forró tüzes üstök tartalmát... Sajnos erőkarként túl gyenge, de ha pl. benyomjuk az üst tartalmába, remek fáklya válik belőle: >*Up (Parapet)*

>*Put branch in the pitch*

Ezzel megpróbálhatunk pirománkodni, pl. hogy felgyújtsuk a fogadót, kiűzendő a tulajt, hogy legyen szíves már azt a kulcsot a vártalon lemásolni; mindenféle ajtókat gyújtogatni; de legjobb eredményünk csak a fanyúl/fakakadu elégetése lesz. Ennél sokkal logikusabb a megoldás: viasz és kulcs, és az ige-oszlopban feltűnően magas pozicióba kiemelt *Melt* (mi is ez alapján kezdtünk gyanakodni, hogy itt valamit BIZTOS fel kell olvasztani): >*Down (Keep)*

>*Melt seal with torch*

>*Take the blob of wax*

>*Put blob of wax on the rusty key*

És azt már a legalacsonyabb értelmi képességű ember is tudja, hogy ezen lenyomat alapján már könnyű a kulcsmásolat elkészítése, gyerünk is vissza a fogadóba:

>*Northwest;* >*East;* >*North*

>*Give blob of wax to Howard Johnston*

A hamis kulccsal pedig mehetünk is zárat nyitni: >*Out;* >*West;* >*Northwest;* >*Open the door;*

Na, megint egy kvízjátékot kapunk; most TV-közvetítéssel is; helyismeret, történelemismeret stb... A szabályokat mindenki elolvashatja; a játék harmadszori-negyedszeri újrakezdésre már elég könnyű, ha a helyes válaszokat felírkáljuk és igyekszünk gyorsan kapcsolni. Egy-két válasz:

Thunder: ... when gods go ...
The fastest way to a man's: ...his breast bone...
Inverse Proportions: Only the magical...
The shortest war: ... The Sceond-sec war
...soap opera: ...One Long Life
Dimishing Returns: ...Eventually...
Largest body of water: The inner sea
Largest wooded area: The Enchanted Forest...
Most entertaining military actions: The Boxer...
The most isolate spot: The Sorelee Desert
The Law of Amazing...: ... by two people

(Itt is van egy-két GyG-kérdés — pl. a tóketlen fecskékről...)

Ha nyerünk, bejutunk a belső várba, és fődíjként megkapjuk a trófeát... Megint nagy robbanások stb... történnek, és a vége az, hogy megint jó messzire ébredünk....

Wednesday (szerda)

A mai újság érdekesebb hire valószínű megint *Monty Python*-befolyásoltság alatt születhetett (lásd a *M.P.'s flying Circus*-ok kedvelt szimbólumát), mert az előző szín várát szerinte egy égből lenyúló láb taposta el, a franciákat meg szélnek eresztették, amikor kiderült, hogy külföldiek.

Ez a nap is igen kemény agymunkát igényel. A szokott módszerrel (minden összefüggést végigvezetve) 1 napig tartott végigjátszanunk...

Történt egyszer, hogy a *Szent Postás* halálának évfordulóján (bővebbet a témáról a 11 órás előadásban) a szokott túszáldozásos banzájt rendezték a *Stygian Dragon* hatáskörében. Erre persze mi is bekukkantottunk, hogy esetleg némi fegyvert és páncélzatot felszedve, a rögtön a falubejárattól oldalra nyíló ösvényen kinyírhassuk az említett szörnyet, és az aktuális bónuszt (gy.k. *Raw Steak of Eternity*) ezáltal begyűjthessük.

No persze, mint a legfontosabb ige-kivonatok táblázatának összetételéből (*Moon*=szatírkodás, *Spit*=köpés, *Insult*=fityiszmutatás, nyelvöltés), valamint a bejáratnál felolvasott viselkedési szabályzat (*'Kihirdettetik, hogy... a biológiai kényszerek elvégzését diszkréten kell megejteni... nem lehet hányni...'* etc...) és az azáltal kilátásba helyezett tízperces kaloda megszabja, melyik igékhez NE nyúljunk...

A mulatságban mindenféle helyszín van, míg a legalapvetőbb összefüggéseket feltárjuk, elmegy a nap. Először is, ha ellátogatunk a színpadhoz, ott elolvashatjuk az attrakciók időrendjét: egy RESTORE erejéig érdemes mindet végignézni, előtte-közben WAIT-olva.

Az első előadás a szörny kiengesztelésére szánt egész buli névadójának, valamint a szörny történetével foglalkozik. Kiderül, hogy mindig van ilyenkor egy áldozat; és az előadó diszkréten ránkpillant: na, ez a nap is jól kezdődik...

Délben kezdődik a raccoló énekesnő, *Lilly* koncertje. Szerencsére színpadon nem mond *'r'* helyett *'w'*-t (ebben nem üt *Pilátus*-ra a *Brian életé*-ből), így omlanak érte a férfiak; s dalai is hasonló mondanivalót hordoznak: milyen az eszményi férfi? Olyan, aki a zászlórúdra is felmászik a sáljáért... **(És milyen az eszményi nő? Olyan, aki a zászlórúdra is rámászik — CoVboy)** No-no, hisz épp a főtéren láttunk egy ilyen *maypole*-t! Csak felmászni nem tudunk rá... Ráadásul a koncert után a hősnőtől kapunk egy cetlit, hogy szívesen látna az öltözőjében hátul... **(Ebben nem tudom mi lehet az érdekes, én mondjuk azt szeretem, ha elöl látnak — CoVboy)** Itt is azt tudjuk meg, amit a dalban elmond: először is, a sálját kell leszednünk valahogy...

13-kor a szokott dobálgatós artistamutatvány; ebben annyira a közönség is részt vesz, hogy olyanokat dobálgat, amiket mind nehezebben tudnak a bohócok pörgetni; de persze egyik sem igazán jó...

Ezután már csak ismétlések vannak itt; induljunk is tovább!

A színpadtól balra van a *Jövendő korok használati tárgyai*-kiállítás. Nagyon kellemes kis hülyeség, a kínálatot idézzük is, mert pár jövendőbeli feltaláló biztos ihletet kap tőle:

Iron Maiden Kulcskarika:
Megúnta, hogy állandóan elveszti a kulcsát? Hát ha az övéhez rögzíti ezzel a karikákkal, az mindig kéznél lesz... S ráadásul a gyűrű tetszőleges mértékben megnyújtható, időveszteség sem lesz ajtónyitásnál...
(ez tulajdonképp egy gumigyűrű)

Gigantikus Pióca:
Ez a jövőben felgyorsítja a bordélyok munkáját, ebbe a gigantikus méretű piócába az eddigieknél sokkal több vér fér, sokkal gyorsabban...

Személyi Higiénia-cucc:
Tapasztalat, hogy senki sem halt meg a Fekete Halálban, aki eközben ezen földimalacot tartott magánál. Úgy tervezzük, hogy — munkánk eredményeképpen — 10 éven belül minden ember ilyen malacot fog magánál hordani...
(ez pedig egy földimalac, hordozhatósága enyhén kétséges...)

Bili:
Hamarosan a mai budi a múlt 'dicsősége' lesz... Épp ellenkező irányú a fejlődés: mindenki farán ott lesz a privát bili. Micsoda kényelem! Nincs több éjféli budivadászat a sötétben; nincs több sorbanállás! Ezen újítással a bármikori, azonnali megkönnyebbülés lehetőségét állandóan maga mögött tudhatja!

Mini katapult:
Az újmódú hátrahúzó szerkezethez elég lesz 5 ember az eddigi 15-höz képest, és a rossz működésből, elpattanásból stb... adódó halálos balesetek száma is lecsökkent a minden hatodik alkalomra...
(ez pedig igencsak preview, mert még csak egy mini változata van kész...)

Vipera-Próba:
Manapság teljesen elavultak a régimódi igazságvizsgáló módszerek, a Trial by Ordeal stb... Ennek az új szisztémának az az alapja, hogy a vipera meglehetősen jó szaglású, és a bűnösök pedig erősen izzadnak. Ezért mindenki becsúsztatja a vipera kalitkájába a kezét. Ha az illető bűnös, a vipera elmenekül a bűn szagától; ha viszont ártatlan, akkor elkapja a kezét. Ezután az ily módon megtalált bűnös kártérítésre kötelezett az igazság kedvéért elhalálozottak hozzátartozóinak...

Konyhai segítség:
Crush-O-Matic, a legújabb fejlesztés! 2500 fontnyi súlyával ez aztán mindent péppé zúz... Fogatlanoknak kifejezetten ajánlott! Csirkék megölésére, megnyúzására és kibelezésére külön javasolt, bár utána már némi takarítás lehet szükséges.... A csirkemódhoz át kell kapcsolni a kapcsolót...

Hordozható Optimista Ablak:
Ugyan ki szeret barátságtalan kastélyfalak közé zárkózni? Ezzel viszont szép képeket rögzíthetünk. Utazóknak különlegesen ajánlott — ennek birtokában egyetlen csodás tájképet sem fognak elszalasztani! A redőnye leereszthető a privát magány érdekében...

Aztán van még egy kétméteres, mázsás üst; azzal az ajánlással, hogy *'Azoknak,*

akik nem szeretik, ha várniuk kell a pincérre... Ha ezt magukkal hordozzák, az biztos, hogy az a lustaság fel fog figyelni!'

A piócák általában sikosak, meg tapadósak, ha esetleg elkapja az embert: nem vethetnénk be az artisták színpadán?
Ha itt-ott beszélünk az emberekkel, meg alakítunk valamit, rájöhetünk, hogy a háromkezű itt-a-piros-ban sosem nyerhetünk, csak egy zenész nyer állandóan, akin valami fura, tűz, üveg- és egyébálló napszemüveg van; és ez a zenész éppen egy kórófajtát keres, hogy újra játszhasson.
Valószínű a szemüveg lesz a felelős az állandó győzelmeiért, és meg is jegyzi: *'A háromkezűnek megvan a maga mágiája, s nekem meg az enyém...'*



Ha párszor felkeressük a szörnyet, mindig megmondja a program (és a faluba betéréskor más is), épp melyik testrészünket támadta meg a tűzokádó. Már az erre vonatkozó legelső megjegyzésből következik, hogy minden támadható testrészünkre külön-külön védelmet kell szereznünk... Ebből egy-kettő azonnal feltűnik: a zenészen a szemüveg (mert a szemünket is támadja a szörny), a szakácson a köpeny stb... Szerencsére mindkét személy keres valamit (az utóbbi valami kaját a piruló sertésbe, ami a legalapvetőbb háziasszonyi műveltséggel rendelkezők számára csak pár dolgot jelenthet: gyümölcs, esetleg hagymafélék. Megpróbálhatunk a szakácsnak segíteni a nyársforgatásban, hátha elmegy közben keresgélni; de, mint kiderül, 3 tárgyat is spécin a nyársforgatásról hallgatott és II. Richárd Emlékérmet is nyert a disszertációjával: 'Miért jobb az óramutató járásával egyirányú forgatás?'.
Hasonlóan szedegethető össze a többi mozaik is; híven a nem angol-és logikaprofesszor olvasók elvárásainak, most térjünk rá a konkrét leírásra (az ébredésünktől, (9:01-től) kezdve):

>*Take newspaper* (akár el is olvashatjuk)
>*North (Fairgrounds)*
>*Northeast (Shooting Gallery)*



(itt rögtön feltűnhet, hogy nulla befektetéssel máris három legyet ütünk egy csapásra!)
>*Shoot the targets* — ezt addig csináljuk, míg a mindhárom megnyerhető díjat be nem zsebeljük. Az egyik egy kulacs *(whoopee cushion)*, amire *Examine*-zve kiderül, hogy mókás hangjai vannak a ráüléskor — csak nem lesz jó pl. szellentés utánozására? Aztán kapunk még egy sípféleséget és egy csirkét is. Persze, a fenti parancsra ehhez többször is >*Again*-oznunk kell... Tűnjön fel, hogy az illető nagy nőcsábász, illetve hogy van még egy tárgy itt a céllövöldében, és ez maga a nyílpuska, de azt féltékenyen őrzik. >*Southwest;* >*East (Stockade);* >*East (Fool's Pavilion);*



Nocsak, ezek az ürgék azt akarják, hogy nevettessük meg őket! Szatírkodjunk? Fújjuk a sípot? Hát ez nem elég... És mi lenne, ha szellentős letottyanást produkálnánk?
>*Sit on whoopee cushion*
Kapunk egy bohócsapkát, ami belülről páncélozott, a közönség által dobált cuccok elleni védekezésül. Akár fel is rakhatjuk: ekkor a sárkány elleni fejvédelem már megoldott: >*Wear fool's cap;*
>*Out*: és ha már elölről szemlélni nem igazán érdekes a kalodát, próbáljunk meg bemászni... Nemhiába van ott az inventoryban az a sok randa ige, pl. köpjünk egyet:
>*Spit;*
Be is vasalnak egy tíz percre... Ezalatt kutyák, macskák, csirkék, döglött patkányos emberfiák látogatnak meg, de persze egyikük cuccait sem tudjuk megkaparintani. Aztán (pár *wait* után) megjelenik egy kis *Elvis*, egy almával, és ő is pofátlanul ránkölti a nyelvét... Jelenlegi helyzetünkben se szatírkodni, se köpni (mert az megint orrcsavarással egyenlő) nem tudunk, ezért max. csak visszavigyoroghatunk:
>*Insult the boy;*
És máris egy almával lettünk gazdagabbak... Még pár **WAIT**, és kiszabadulunk. Az újonnan szerzett almával megint megpróbálkozhatunk a szakácsnál: >*West;*
>*Give apple to the chef;*
Ez is összejön, és a hőn szeretett mellvértet megkaparinthatjuk **(Csak meg ne égesse a mancsunkat — CoVboy)**: >*Wear apron;*
Ha tüzetesebben megnézzük a jövő-kiállítás anyagát, láthatjuk, hogy a személyi bili valószínű jó lesz a hátsó felünk tűzvédelmére. De, hogy megkaparinthassuk, annyi láncszemet kell kiiktatnunk a gongot megütő láncban, hogy bele fogunk őszülni...
>*North;* >*West (Pavilion of Tomorrow);*
Először is, amit majd felhasználhatunk az artista-előadáson, >*Take the leech*
Megpróbálhatjuk csak úgy simán falszedni a bilit — nem fog menni, mert az előtte levő szubminiatűr ostromgépbe állandóan belebotlunk, ami riasztja a védőszemélyzetet. Ha jobban megnézzük az ábrát, láthatjuk, hogy a katapult által kilőtt kő épp a *Future Window* felemelt rolója alatt száguld át: eresszük is le egy duplaclick-kel:
>*Close the shade*
Most megpróbálva a bili felszedését: a márványdarabka valóban visszapattan, de most a kígyó harap rá, és ő köpi ki, egyenesen a gongra. Mivel a ketrece nem vihető el, mégcsak nem is rakhatunk rá semmit (mert akkor különböző tündérek rögtön közlik, hogy az árt a kígyó lelkivilágának...), megpróbálhatnánk megetetni valamivel őkelmét (pl. a csirkével vagy a bogyókkal), de ez sem jön össze; esetleg ha megkötöznénk a fejét az asztalon levő gumi-kulcskarikával?
>*Put rubber band on the viper*

Ez is O.K. csak most a fejéről visszapattanva, a földimalac ugrik a kövecske után, és ő csapódik neki a gongnak. Ha jobban szemügyre vesszük az állatot, egy nyakörvet láthatunk rajta, tehát kiköthetjük:
>*Look at the aardvark;*
>*Look at the aardvark collar;*
>*Tie aardvark with bungee cord*
Most még félig sincs vége ennek az idióta sz*ásnak... Az állat nyelve szabadon maradt, amivel próbál a kő után kapni; és ezzel kioldja a présgép csirke-kapcsolóját, ami azután nagy robajjal esik a földre, és egy deszkát (a következőkben *floorboard*-ként hivatkozhatunk rá) felcsap, pont a gongra.
Mivel most már nem azt írja ki a program, hogy minek időt fecsérelni a súly alá pakolgatással; megpróbálhatunk a deszkára mindenfélét rakni, hátha ráesik a súly, és nem csapja fel a deszkát, hanem pl. összepréseli. Próbálhatjuk a csirkét, köpködhetünk még egy alma reményében: azt írja a program, hogy minden ilyen cucc felcsapódik a gongra (szóval a súly nem ráesik...). De mi lenne, ha mi állnánk rá?
>*Lie down floorboard*
>*Take the chamberpot*
A másfél képernyőnyi mozgás-leírás után kiderül, most már semmi akadálya, hogy felszedjük a bilit!
Most, hogy felszedtük az imént a piócát is, meglátogathatjuk az akrobatákat (pl. 1-kor, a színpadnál!), és megdobhatjuk őket a piócával: >*Throw leech on the stage;*
Sorban kicsúszik a kezeik közül, és kesztyűiket eldobálva elvonulnak:
>*Take the gloves;* >*Wear gloves;*
Ezzel a kesztyűvel akár meg is mászhatjuk a sálas póznát a főtéren:; >*South;* >*Up*
És a szerzeménnyel beállíthatunk *Lilly*-hez (ha már voltunk legalább egy koncertjén, ez menni fog): >*North*
>*North (Dwessing Woom)*
>*Give boa to Lily*
Amilyen kiszámíthatatlan, azt kéri, hogy hozzuk el neki a sárkány fejét... Párhuzamosan megdob valami kóróval (*reed*), amely név gyanúsan ismerősnek tűnik azok számára, akik beszéltek már a zenésszel; hisz épp ezt kereste!
>*South;* >*South;* >*West (Shady Area)*
Addig >*Wait*-oljunk, míg fel nem tűnik az ürge; ekkor lepjük is meg:
>*Give reed to the musician*
Meg is kapjuk a napszemüvegét. Ha emlékszünk a mondatára, hogy *'nekem is megvan a magam mágiája...'*, rögtön kitalálhatjuk, most bizony érdemes mégegyszer megpróbálni az itt-a-piros-t...
>*Wear sunglasses;* majd addig >*Wait*, míg meg nem kérdezi a háromkezű, akarunk-e játszani: >*Yes*
A szemüveg tényleg megmutatja, hol a golyó! >*Turn over the <szín> shell;*

Ajándékunk egy *Lily*-képeskönyv... Ebben az alanya biztos tobzódik, nem érdemes nekiadni; ellenben ha a nagy nőcsábász céllövöldésnek adjuk, az boldogan elmerül benne, és az íját is elcsenhetjük:
>*East;* >*Northeast (Shooting Gallery)*
>*Give woodcuts to the barker;* >*Out*
S ha már minden védelmet rendesen felöltöttünk, újra mehetünk a szörny ellen:
>*South;* >*West*



A teendőnk már elég egyszerű: teljesen véletlenszerűen clickelgessünk minden menetben a szörny célozható testrészeire (>*Shoot at...*); s hamarosan le is terítjük... (a célkereszt ne zavarjon, mindig úgyis továbbugrik!). A szerkót (a mágikus gyűrű, a talizmán és az öngyújtónak épp alkalmas szörny) felszedhetjük, és máris...

Thursday **(csütörtök)**
Először is, bosszantsuk fel az állatot *(>Moon)*, a fán *>Get Leaf*, majd *>Down*.



Persze az újságról sem feledkezzünk meg: *>Get Newspaper*. Irány a ház: *>Get gown, >Wear gown, >Put leaf in hanky, >Ring the 4th bell*.
Bent *>Read newspaper, >Give hanky to woman*. párszor *>Wait*, míg megérkezik a szüzességvizsgáló; és hála a csaj sírásának, nehéznek találtatunk; szűzként beléphetünk a zárdába.
Bent az áldozati szobában ha felvesszük a gyűrűt (*>Wear ring*), és beállunk a boroshordóba *(>Get in the vat)*, totál láthatatlanok leszünk, és így az áldozati szertartást is kifigyelhetjük.
Sajna, nem sokra megyünk az áldozattal való beszélgetéssel, a lecsillapításával; szintúgy semmi eredmény a szoborral; az 1. áldozat után megnyíló *HOLE*-lal sem tudunk mit tenni. A nagyteremben a várakozó nőkkel sem lesz túl sok sikerünk: ha levetkőzünk nekik, világos, hogy azonnal kegyeinkért folyamodnak, és ez ilyen nagy mennyiségben csak halálos kimenetelű lehet... **(Én azért bedobnám magam — CoVboy)**
A megoldás: adjuk oda a csajnak a könyvet! *(>Give book to the girl)* *(itt szeretnénk köszönetet mondani Highlander-nek —* **Oberländer László** *—, aki először jött rá erre a lépésre!)*. Szerencsére ő még nem hallott a műről, így beleolvas, és le is csillapodik: most már helyette ugorhatunk be a szájba, amikor az kinyílik *(>North (Escalator))*.
A mozgólépcsőn elolvashatjuk a feliratot *(>Read the sign)*, de sajna akárhogy próbáltuk, nem sikerült magunkban kárt okozni...



Mihelyst felbukkanunk a *Promontory*-pályán, konstatálhatjuk, hogy hibbant istenek is vannak... **(Ezt már a POPULOUS-nál is megállapíthattuk — CoVboy)** Ez például, ha megkérdezzük, mit temet és ás ki olyan szorgalmasan, így válaszol: *'Örülnék, ha bármi kérdésedre válaszolhatnék'*, és feladatát sem tudta elfogadhatóan definiálni. Persze ekkor nem sokat látunk a lyuk tartalmáról... *(>Look at the hole)*.
Menjünk tovább... *(>Southwest)*. Mivel most még nem juthatunk be a palotába, menjünk még tovább *(>West (Glade))*, természetesen magát a Szépség Istennőjét leljük ázni. (Próbáljunk *Moon*-olni!) Olyan kérdésekkel ne is faggassuk, hogy miért van ilyen meleg és magas hegy tetején, mert elirányít a következő tavacskában sziesztázó értelmesebb fajtársához, és másik kezének hollétéről se érdeklődjünk. A szokott *Legend*-mézesmadzag: látszik egy kulcs, de elérni azt még nem tudjuk... *(>Look at the golden key)*.



Itt is felsülve, menjünk tovább: *>North*. A *Szelek Istenével* találkozunk, de elsőre nem sokat tudunk belőle kiszedni, egy levél kivételével, amit lelépésünkkor ad. Ebben az *Istenek Menedzserét* kéri, hogy adjon egy másik állást, mert ezt a szél-dolgot halálosan unja, hisz *'Legyünk az Északi Szelek Istene! Nem egy nagy perspektíva... — felkerülünk miden térképre, ez minden... Minden más istennek persze futószalagon jönnek az áldozatul felkínált szüzek; de azok az istennők a Tavasz-Felügyelettől mit tudnának kezdeni egy halom szűzzel? Még ki sem fújhatom az orrom, mert akkor odalent máris panaszkodnak!'*

Még egy-két fontos infót megtudunk: nevezetesen, hogy szülinapja közeleg, és ez, valamint az idézet utolsó mondata valószínű felvilágosított mindenkit, hogyan kell átlábalni az alant levő tavon...
Ha a *Note*-ot átadta, vihetjük azt a palotába: *>Out; >East (Agora)*:



>South (Lobby)



A menedzser titkárnőjének mutassuk meg a cetlit *(>Give note to Clio)*, mire az beszól a főnökének, hogy keresik. Pár *>Wait* után az megjelenik, és behív az irodájába. Ott nem sok értelmeset tehetünk:
>Give note to Morty



Behívja a csajszit egy kis gépelésre, mi azonnal slisszoljunk ki, és szedjünk fel minden mozdíthatót az előtérből:
>Get the costume
Miért lesz erre később szükségünk? Ha ellátogatunk a *Library*-ba, a szenilis nyanya megdob egy kölcsönözhető könyv-listával, ahol az egyetlen érdekes könyv a középtájon levő *Setting up Sodom/Gomorrah: Priming the fountain*. Ezt ha kivesszük, és elolvassuk, láthatjuk, egy olyan szertartást ír le, amivel talán kijuthatunk innen. Említi, hogy a könyv egy pontos másolatának kell nálunk lennie, amikor felállunk a tojásra. Ezért, mihelyst kivettük a könyvet, rohanjunk a *Scriptorium*-ba *(>South, >South)*, ahol adjuk át Richard-nak:
>Give book to Richard
Rendesen le is koppintja, és az ő nyakukon fog maradni a 10 perc után eltűnő eredeti... Még beszélhetünk vele, hergelhetjük a papagáj-stílusát.
Kitolás a program részéről, hogy nem rögtön a lényeget olvastatja velünk, ha belenéznénk: egy csomó süket szöveg, bevezető stb, meg persze egy shareware message. A többi könyvet emiatt nem másolják le, mert azok copyright-osak! Ha meg a lemásolt könyvbe olvasunk bele, már rögtön a lényeget kapjuk...
Ha a könyvet tüzetesebben elolvassuk, megtudjuk, hogy a szertartáshoz szükség lesz még egy *woad*-ra, amit épp a kosztüm zsákmányolása után rak ki a titkárnő az asztalára. Nincs mit tenni, megint fel kell hajtani valamit *Morty*-nak, hogy újra eltüntessük kintről a csajt. Szerencsére egy ideig rengeteg posta érkezik a főtérre, a címzett *Morty*. (*Agora*, és *>Take the note*, majd *>South* és *>Give note to Clio)*. Ezt még egyszer megjátszva, megint akkor távozzunk *Morty*-tól, amikor az behívja a csajszit, és ekkor *>Get woad*.
Ezen teremben még van egy-két érdekesség, pl. *'Az Istenek 10 Legkedvesebb Elfoglaltságát'* mindenképp olvassuk el (pl. *'Kiereszteni az ateisták gumijaiból a levegőt'*)
A palotában még van egy laboratórium is.



Innen a személyzet pont lelépett, mert valami *'Big Bang'*-ről érkezett jelentés, így szabadon piszkálhatjuk az asztalon levő, járványok és hasonlatos kellemetlen jelenségek keltésére alkalmas szerkentyűt (univerzális, de kissé nagyméretű; ígérik a hordozható változatot!). Ha csak úgy találomra piszkáljuk, némi UNDO, majd nemsokára (egy *>Push the crank* után) lelünk egy kukacot, amivel a szokásos a teendőnk:
>Take slimewig
A nektár-autamatás színen a javítóistent ki tudjuk segíteni, ha már jártunk *Morty*-nál, aki ad egy *token*-t:
>Give token to repairgod
A pénzzel már be is szerezhetünk egy konzervet:
>Put penny in slot
Mivel a konzervet halandók nem bonthatják fel, dobjunk meg vele valakit! Az alkaalmas egyed **W-N-NE**-on lesz, addig tömjük a fejét, míg halaszthatatlan dolga nem támad:
>Give nectar to god, jópárszor.
Most már benézhetünk a gödörbe: megvan a tojás is, amit a könyv említ!
>Take egg
Tekintve a *CALL* ige előkelő helyét az igék közt, megint prbálkozhatunk a telefonálással. Most a *dominus* jön majd be (*>Call 1-800-dominus*) pár *>wait* után megdobnak egy tortával, rajta egy halom gyertyával: ez jó lesz a szélisten szülinapjára!

Menjünk fel hozzá (*>West, >Up az Agora*-ról):
>Give cake to North Wind, és mivel szeretné, hogy a gyertyái is égjenek:
>Pull dragon's tail; >Burn candles
Elfújja a gyertyákat; és ez megfagyaszt lentebb mindent, ahogy vártuk.
>Down; >Take golden key
Ha mindezekkel végeztünk, kezdődhet a műsor a könyv alapján: irány az *Agora*, és reprezentáljuk a könyvet:
>Wear costume; >Put woad on me
>Drop egg; >Stand on egg
>Eat slimewig; >Turn around
>Turn around; >Squawk; >Get off



Megnyílik a hegymenet, gyerünk fel!



>Climb the stairs
>Open lock with golden key
>Get the crowbar
És máris továbbjutottunk...

Friday **(péntek)**
Ez egy nagyon logikus és egyszerű pálya lesz. A szokásos újságfelszedéssel és — egyetlen lehetőség — tutajralépéssel kezdjünk. Ez egy ide-oda vetődő tutaj, ami már számlálatlan ideje bolyong a mocsárban: ha kifaggatjuk a legénységet, pl. a sikeres navigáció esélyeiről, ilyen válaszokat kapunk: *'Mr. Robinson szabó, Mr. Green nem szereti a spárgát, Mr. Wilson előbb szállt a vonatra, mint Mr. Robinson, de Mr. Brown után. Szóval, azt hiszem, teljesen elvesztünk...'* A csontvázról kiderül, orvos; és minden kérdésünkre azzal válaszol, hogy ő csak az orvosláshoz ért, kivéve, amikor azt mondjuk: *'A kezem fáj, ha mozgatom!*, erre a válasz: *'Ostoba figura, én orvos... Oh. Akkor ne mozgassa a kezét!'*.



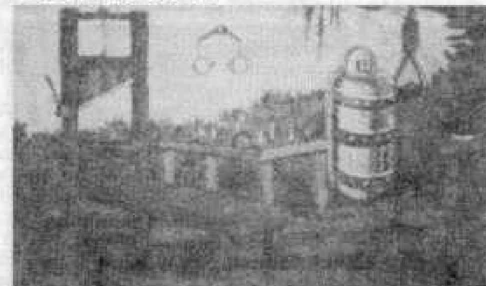
Láthatjuk, válogatott társaságunk van. Persze hiába is várnánk, hogy a kormányos valahol is kikössön: most vethetjük be a *Berries*-eket, hátha azzal jobban megy majd az irányítás:
>Give berries to Zulu
Hamarosan (*>Wait* párszor) örvénybe kerülünk, és végre kikötünk *Phantasy Island*-on. Némi izgalmas felelősségrevonások tanúi lehetünk, és a társaság egy része ketrecbe kerül, a fehér szmokingos úriember meg némi italt kér, a szigetre való bejutásunk fejében — kakaóbab, benne kis napernyővel és rummal.
Innen már a tapasztalt kalandjátékos tudja, mit kell tennie. Duplaclick a tutajra: máris útra kelünk. A tutaj vezérműve igencsak kuriózum: a kijelzőn üzeneteket (teljesen feleslegesek) ad, van egy halom fölös gomb (ne piszkáljuk). Most leírjuk, először mit hol találhatunk.
Legalul, középen a *Shore*: semmi érdekes.
Legfelül, középen az *örvény*: szintén semmi értelme.
Baloldalt alul egy *jéghegy* zárja el az utat: a mostani minisárkánnyal ennek csak darabjait olvaszthatjuk meg.
Baloldalon középen van a *majomsziget (Monkey Island)*, és hátul a kissé termetes *kakaóbab*, amihez persze nem férhetünk hozzá. Nem kétséges a teendőnk:
>Yoohoo; >Give banana to the monkey
>Take the coconut
Jobboldalt középen van a *Milligan's Island*. Itt azonnal megleljük a *napernyőt*, igaz, ez is kissé termetes (*>Get the umbrella*); valamint eléggé gyagya beszélgetésfoszlányokat **(Miféle lányokat? CoVboy)** hallunk a közelben levő totálkáros vitorláshajó mögül:
„A prof kitenyésztett egy újfajta delfin-fajt. Beszélnek, két embert is elvisznek a hátukon, és elég értelmesek ahhoz, hogy eligazodjanak ebben a mocsárban. Az egyetlen baj, hogy már nem tudnak úszni."
„— Talán kivájhatnánk egy hatalmas fát, benyomnánk az egyik végébe egy halom lőport, és kilőhetnénk magunkat. Mit szólsz hozzá?
— Kuss!"
„A prof rádiót épített! Most már csak meg kell várnunk, hogy a Toruson megépítsenek egy másikat, és megmenekültünk!"
„Megvan! Összeragasztunk némi vitorlát, és kihasználjuk a vulkánból felszálló meleg levegőt! Haza is szárnyalhatunk vele!"
„— Figyelj!
— Mi van?
— Érezted már úgy, hogy bámulnak?
— Hogy érted?
— Hát, itt vagyunk egy istenverte lakatlan szigeten, de valahogy úgy érzem, mintha milliók bámulnának!
— Ugyan, ez nonszensz! Nem lehet annyi ember, akinek nincs jobb dolga! Menj vissza aludni!"
„Hallod? A prof épített egy repülőt, tisztán fából és tengeri kagylókból, és már csak egyvalami kell ahhoz, hogy elinduljon: két gemkapocs!
— Sorry. Már csak egy darabom van. A többiből nyakláncot gyártottam Gingernek, amit persze elhagyott!"
„Megvan! Gyártunk egy hatalmas csúzlit, és kilőjük magunkat! Már csak 25 méternyi gumi kell..."
Időközben szerencsés ajándékot lelünk: egy üveg úszkál be az öbölbe, benne egy gyufásdoboz. Ha kivesszük, és megnézzük, a Kalóz Akadémia felhívását olvashatjuk, amit idézünk is, mivel nagy életbölcsességek hirdetője:

„A mostani bizonytalan gazdasági helyzetben egy olyan munkát keres, ami pénzügyi biztonságot nyújt, anélkül, hogy röghöz lenne kötve?
Legyen kalóz!
Szeret találkozni mindig és mindig új figurákkal, hogy aztán kirabolja őket?
Szeret új városokban járni? Nem is céltalanul: aztán ki is rabolhatja!
Szereti a tájékozatlan embereket belehajtani a cápákkal fertőzött vízbe? Ha igen, simán csak kösse össze vonalakkal az alant levő ábrát, és hamarosan megindulhat a nemzetközi kalózkodáshoz vezető úton..."
Alatta, kisebb betűkkel: *„A Kalózakadémia egy megfelelő hely az ifjúság megrontására. Semmi kapcsolatban nem áll az Abakusz Akadémiával vagy egyéb tanintézetekkel.*
Az üvegposta fordulási ideje 15 perc."

Tehát, ahogy az előzőekből kiderült, kellemes kis agymunkát kapunk: vonalhúzogatás. Rögtön a kettesre clickeljünk! Ha mindezzel végeztünk, dobjuk vissza a vízbe, ahogy a fenti üzenet utolsó sora is sugallja (csak itt tehetjük — mint a program is kiírja, csak innen és ide ismeri a titkos utat az üveg...).
>Take the bottle; >Take matchbook
>Read matchbook
>Put matchbook in bottle
>Put bottle in the Swamp
>Wait-oljunk egy ideig, és hamarosan megérkezik a bebocsájtólevél a Kalózakadémiára:
>Take the bottle; >Take certificate



Ezen sziget felett van *Lilliput*. Itt rögtön azzal fogadnak, hogy amennyiben üzletelni akarunk, nyugodtan használjuk a szállítószalagot, amivel megfelelő méretre tudjuk kicsinyíteni a dolgokat, illetve visszaállítani, ha a törpnépeknek nem tetszik. Világos, mi a teendőnk:
>Put coconut on conveyor belt
>Put umbrella on conveyor belt
Sehogy sem tudjuk feltörni a diót... Pedig ennyi ész már szorulhatott volna belénk, ha eddig eljutottunk... **(Ejnye fiúk, nem kell szépíteni a dolgot! CoVboy)**
Nem árt kipróbálni, hátha a sárkányt megnövelve már jéghegy-olvasztásra is jó lesz:
>Pull the lever
>Put dragon on conveyor belt
Irány a jéghegy (*Swamp*)! A sárkány elintézi a jeget, mi nyugodtan mehetünk tovább. Partot érve, *>Get off;*
A gnómok társasága nem sokat igér:
>East (Playroom);



Kellemes játékaik vannak a kis mitugrászoknak! Viszont végre feltörhetjük a diót:
>Put coconut on the guillotine;

És a szmokingos úriember tanácsait követve: *>Put umbrella in coconut;*

Már csak rumot kell szereznünk. Kézenfekvő, hogy rum kalózoknál szokott lenni (bal felső sziget).
>West (Gnoll Island)
>Northeast, és a szokott módon clickelve az útra evezzünk.

Partot érve a Kalóz Akadémián, körülnézhetünk (*>Read sign*), majd egy duplaclick a kapura: *>Climb over the fence*
Kezdetét veszi a kiképzés... A **Monkey Island I.** gyötrelmeibe nem beleunt olvasóknak egy kis fordítás (ennél még sem a *Monty Python*-osok, sem a *Lucasfilm*-bagázs nem nagyon tudott volna nagyobbat alakítani!):



„Először is, a kalóznak be kell jegyeztetnie a szakálla színét a Nemzetközi Kalózfelügyeletnél, és nevet is csak ennek megfelelően választhat. Néhány, még most is felhasználható név: LevendulaSzakáll, RózsaszínSzakáll...
A következő probléma az ember ismertségének kérdése. Az, hogy terjedjen az ember híre, látszólag az áldozatok megölésének pillanatában csorbát szenved. Ezzel még később foglalkozunk...
Természetesen, le kell szögeznünk, hogy az ismeretlen nevek senki szívébe nem költöztetnek félelmet, nézzük a következő esetet:
— Helló! Pénzt és hajót, vagy életet!
— Ki az?
— Én én vagyok, CinóberSzakáll, a Hatalmas Kalóz!
— Tűnj el! Még csak nem is hallottam rólad...
Ennek okán három módszert ajánlunk a hírterjesztésre:
1. Mindig hagyjunk pár áldozatot életben. Mielőtt engednénk, hogy elszökjenek, persze bizonyosodjunk meg róla, hogy kielégítően megjegyezték-e a nevünket.
2. Nyomtassunk 'Kerestetik' plakátokat, a nevünkkel, szörnyű múlttal. Főleg a kikötőkben terjesztendő.
3. Alakítsunk ki jó kapcsolatokat a sajtóval, hogy az is jobban foglalkozzon velünk!
Ha mindezt megfogadjuk, a fenti párbeszéd így alakul:
— Mindenki dobja el a fegyverét!
— Ki vagy?
— FeketeRohadtSzakáll, ex-biztosításügynök, ezen vizek leghatalmasabb kalóza!
— Ne...!

A kalózkodás praktikus oldalairól szólva: a legtöbb ember azt hiszi, kalóznak úgy mehet el, hogy kivitorlázik, és dézsmálni kezd. Nemnem! Még az első rablásod előtt három dolgot feltétlen meg kell tenned:
1. Fizess meg egy, a legénységgel kapcsolatban segítő Emberi Erőforrások Koordinátorát; ő majd segít összeszedni a legénységet, és a későbbi vitás kérdésekben is támaszunk lesz.
2. Szerezzünk egy jó könyvelőt — ő azt fogja megmondani, mik az elrablásra érdemes kincsek.
3. Ne vegyünk — béreljünk! Mindent! Minek fizessünk olyanért, ami lehet, hogy az óceán fenekén végzi? Hadd szívjon a bérbeadó...



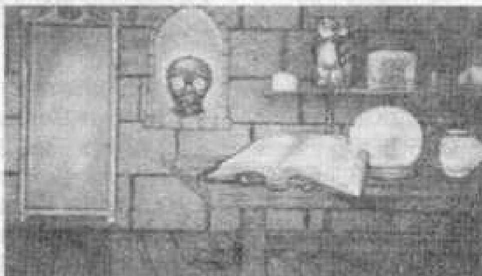
Még feltétlenül szólni kell a kincsekről, elrejtésükről stb... Az alapszabályok, ebben a sorrendben:
1. lopjuk el a kincset
2. rakjuk egy ládába
3. ássuk el a ládát
4. rajzoljunk egy térképet
5. veszítsük el a térképet
Elég egyszerűnek tűnik az egész, de vannak olyan dolgok, amik megkülönböztetik az itt végzett profit a léha amatőröktől:
— mindig X-szel jelöld a kincset, ne körökkel, vagy ami még rosszabb, nyilakkal!
— a térképet, legyártása után, tépd max. négy darabra!
— mielőtt véglegesen elvesztenéd a térképet, másold le, hozd el nekünk, és mi, khm., regisztráljuk a kincs lelőhelyét."

Az előadások végeztével kezdődik a teszt, még nagyobb marhaságokkal (pl. *Mi a kalózkodás nemzetközi szimbóluma? COPY A:*.**). Természetesen átmegyünk az államvizsgán, és megkapjuk a rumot.
>Put bottle of rum in coconut
Mindennel végeztünk, irány a jobb alsó sarok!
>Give coconut to Daddoo
Daddoo megőrül a löttynek, és hálából elvágja a rabketrec láncát, épp az egyik feltűnő kegytárgyunkkal. Ebből persze gond származik, ugyanis a lánc tartotta össze a szigetet; nagy ricsaj, stb..., és máris teljesítettük a napot...

Saturday (szombat)



Rögtön a *Fekete Kapu* előtt találjuk magunkat, ronda baglyokkal, mágikus terekkel. A lábunk alatt kígyózó fekete löttyöt eltüntethetjük egy *>Put pitchfork in the tar*-ral. Mivel az *Attack* igen előkelő helyre került, valószínű a madarat is elhessenthetjük valahogy: és erre jó a feszítővas: *>Attack bird with crowbar*. Ezután még mindig nem férünk a kapuhoz, mert a szem bámulása túlságosan idegesítő: *>Put steak on eye*. A villámot természetesen a *bolt cutters*-zel vághatjuk el: *>Cut lighting with bolt cutter*. Végül az utolsó lépés (ezt a program is közli: *'aszimmetrikus a Hold és a csillagok egymás képesti helyzete!'*) a Hold beforgatása szimmetrikus pozícióba. Kézzel ez nem megy, ezért marad a csavarkulcs: *>Turn moon with wrench*. Bejutottunk...



A különböző közjátékokból már ismert boszorka lep meg, és bezár a szobájáa, hogy ott alkossunk, ha tudunk, de csak tíz percig, mert akkor végleg lecsap...
Első meglátás: ha élére fordítjuk a homokórát (*>Turn the hourglass*), időproblémánk nem lesz (annyira). Aztán ha belenézünk a kristálygömbbe (*>Look in the crystal ball*), megint az előző boszorka képével találkozunk:
„— *Elkaplak, te hitvány korcs! A rohadt kutyáddal egyetemben!*
— *De nekem nincs is kutyám!* — védekezünk
— *Nincs?* — rázkódik össze a boszi;



— *Nincs.*
— *Egy hörcsöghöz mit szólnál?*
— *Nem.*
— *Ékszerteknős?*
— *Nem. Egyszer volt egy aranyhalam. De már elpusztult. Ez segít valamit?*
— *Persze! Megteszi ez is. Hol ástad el?*
— *A mamám háza mögött.*
— *Hát akkor — elkaplak, kedvesem. És a mamád házának hátsó fertályát is!*"

Ezen akciónk továbbhajtotta a nyitott, eredetileg üres lapon álló könyvet: *>Read the book*. Holmi szemeken át való látásról beszél, ennek szellemében szedjük fel és használjuk a hátul látható, edénybeli szempárt **(Miféle pártról van már megint szó? Már egyszer megbeszéltük, hogy nem politizálunk! CoVboy)**:

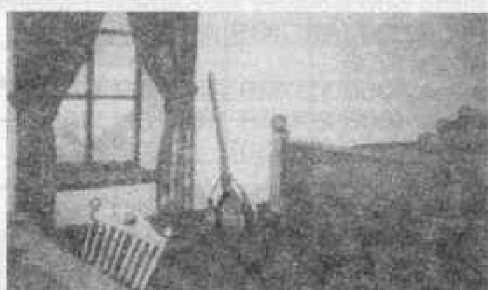
>Take the eyeballs
>Put eyeballs in the skull

Most már csak a másik, szintén kiemelt igével kell operálnunk: *>Hoot*

Hopp... Micsoda? Kódkérés vagy valami logikai feladvány? 'Szerencsére' ez utóbbi. Egy kis logika: mégiscsak tükörről van szó, ezért IIIVX=XI+XI, azaz mindent fordítva kell nézni... (tehát **IIIVX**-et írjunk be!). A tükör megnyílik, s utána címszavakban a teendőink:
>West (Passageway);

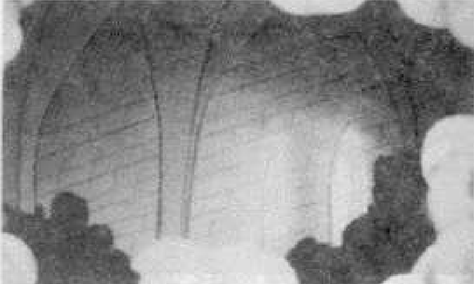


>West (Bedroom)



>Take the makeup;
>Open the window
>East;
>Wait until 10:30
>Put makeup on chain;
>West
>Get on broomstick

Ha a főkapunál tottyannánk le, akkor
>Again,
különben (*Crawlspace*):
>Open the trap door
>Up (Great Hall (in the cake))



>Wait párszor, amíg a csillár le nem esik
>Give candygram to the witch



>Take Lorealle;



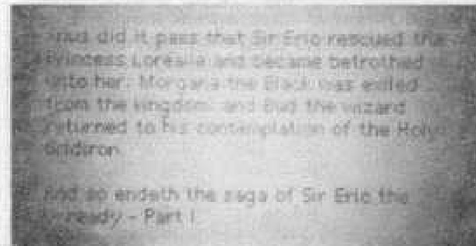
>Out; >Blow whistle;
Ha senkit sem zavar a *Pegasus* helyett megjelenő kacsa, felpattanhatunk rá:



>Get on the duck



Némi koronázási közjáték, s happy end...



Összegezve: ez a játék is remek egy alkotás, reméljük, a Motorola-változatok mielőbb megjelennek! Meg persze a folytatás, amit említ a program vége... (Nnneeem akaroooom! — CoVboy)

TÖKÖSMÁKOS

TUSKER (C64)

• Frank Norbert, Nyíregyháza

K — kulacs
M — majom
T — óra
L — láda
B — könyv
Q — méreg
P — pisztoly
N — nádvágókés
D — kés
SZ — forgószél
A — krokodil
E — ellenség

ARK PANDORA (C64) — • Gazda Zoltán, Kaposvár

NIGHTBREED (C64)

• Surányi Zoltán, Hódmezővásárhely

S — START

●, ▲, ■ — kulcsok

STEEL (C64)

• Surányi Z., Hódmezővásárhely

S — START; T — tárgy

PÁLYAKÓDOK:

TIPPEK

Fancy World — A pályák között a RESET-tel lehet lapozgatni;

Professional Amoeba — A TCFS féle proggy nem is olyan nagy szám, főleg, ha figyelembe vesszük, hogy a gép stratégiáját TCFS úgy csórta egy másik amőbából. Na mindegy, a lényeg mindössze annyi, hogy MINDIG lóugrásban lépjünk! Így ha jól csináltuk, a gép mindenhova csak 4-et tud majd tenni, a későbbiekben pedig úgyis adódik majd helyzet, hogy nyerjünk.

• Tettinger Tamás, Baja

ARENA 3000: POKE 4794,0 (örökélet)

DEFENCE: POKE 4513,234: POKE 4512,234 (örök pajzs)

THE RETURN OF THE ROCKMAN: POKE 4116,234: POKE 4119,234 (örökélet)

• Balázs Károly, Maglód

ROCKSTAR MANAGER

Válasszunk ki valakit, majd gyakoroljunk 4 napig. Utána egyből menjünk a koncert hall-ba és adjunk 4 napos koncertet. Ezután menjünk a stadium-ba és koncertezzünk egy csomót, így annyi pénzünk lesz, hogy nagylemezt készíthetünk.

• Tóth Attila, Szigetvár

DIGI SEQUENZER V1.0/Synergy

Végre egy német program. Már maga a tény is érdekességként hat, de ez a proggy azért — szerencsére — több, mint egy kuriózum. Szóval a segítségével a memóriában található digik keverésére nyílik lehetőség.

Kezelés:

'CTRL+D' — Disk menü. Directory, Load, Save, Clean digimem + Track, Clean track, Exit;

'CTRL+P' — Play All. Lejátszunk mindent addig, amíg a start és végcímnél + sebességnél 0-át nem talál.

'CTRL+O' — Az aktuális digirészt játsza le;

'CTRL+W' — Memóriatérképet készít, amit alul grafikusan jelenít meg;

A bal felső sarok a tulajdonképpeni szerkesztő mező.

Itt: 1. oszlop — digirész száma; 2. oszlop — digirész kezdete; 3. oszlop — gigirész vége; 4. oszlop — digirész sebessége; s persze mind hexában.

Még egy apróság: Jól bírja a 3 bites digiket, de a 64-ről hozott Censor digit is tűrhetően szólaltatta meg. Mielőtt még nekemugranátok: A Censor 1 bites volt!

• Tettinger Tamás, Baja

WAY OUT/EDC

Ha jól emlékszem, erről a gaméről esett már néhány szó anno. Bár akkor még újdonságszámba tartozott, viszont én kétlem, hogy minden Plusi tulajdonos beszerezte már! Tehát: A **Way Out** az *EDC* egyik legnagyobb dobása volt — az **IMAGINE** megademón kívül — 1992-ben. Tökéletes grafika, majdnem kifogástalan design, jól választott digizenék és tulajdonképpen az ötlet, ami nem nagy szám, de arra elég volt, hogy néhány napig engem és a haverjaimat lekössön. Itt megjegyeznék annyit, hogy a mostanában születő játékokra (+4) az ötletnélküliség, és a játszhatóság hiánya jellemző! Itt vissza is térek, mert már látom, hogy rögtön elalszotok. Szóval: Adott egy vízszintesen húzódó verem, ebben fal, melynek közepén egy lyuk van. Történetesen ő a főszereplő (a fal), ugyanis a lyuk mozgatható, így talán kissé egyszerű lenne végigjátszani, tehát gyorsan beanimál egy üstökös is, hogy legyen mit terelgetni. Az egyszerű földi halandó természetesen nagy örömbe zuhan, ha sikeresen végigszenvedi magát rajta, de a rámenősebbeknek egy tipp: Mivel minden pálya után kapunk egy életet, jobb (több pontot hoz) úgy játszani, hogy 9-et átengedünk, a 10.-nél pedig elrontjuk. Ezt a primitív taktikát addig ismételgetjük, míg max. 1-2 életünk marad.

• Tettinger Tamás, Baja

PLUS4 SAROK

LASER SQUAD (még mindig)

Azt hiszem itt többen is sorozatos tévedésekbe estek a *PARADISE VALLEY* c. részben. Először is: az úgynevezett labirintusból ki lehet, azaz vissza lehet jutni a dzsungelbe, méghozzá úgy, ahogy lejöttünk ide. A labirintus jobb szélső részében lehet találni olyan helyeket — ahogyan a felszínen is —, ahol a villogó cursor a felszín, illetve a tereptárgyak megjelölésére nem ír ki semmit. A labirintusban két ilyen hely van, ahova az emberkénk ha beszédül, akkor visszajut a dzsungelbe. Az egyik hely a kis tavacska után van. A kommandósunkkal a tó utáni folyosón forgolódunk egyet, majd miután kiértünk, menjünk le a legalsó folyosóra — ez pont egy bezárt terem mellett van — és ott találhatunk a falban egy bemélyedést, amit megvizsgálva a cursor nem jelez semmit. A másik ilyen hely a rendszer jobb felső sarkában lesz valahol. Meg fogjátok találni, mert ez is egy ilyen falbemélyedés. Most jön a lényeg, ha az első ilyenbe betérünk, akkor a felszínen található páncélteremben lyukadunk ki, de ha a másikba, akkor a kis patak szigetének a közepére jutunk, ahonmnan már csak pár lépés a boldogság. Ha megszereztük a kék kulcsot és úgy léptünk be a páncélterembe, akkor a két lezárt ládát ki tudjuk nyitni és a tartalmukat megvizsgálva 4 db. AP75-ös gránátot, 3 db. AUTO CANNON-t, 4 db. Mk-I-es géppisztolyt találhatunk. Bent vagyunk, tehát valahogy ki kellene jutnunk a teremből. Ahhoz, hogy ki tudjuk nyitni az ajtót, egy lila színű kulcsot kell, hogy megtaláljunk. Ez a kulcs a labirintus rendszerében található ládában van, ami egy ugyanolyan páncélteremben található, mint a felszínen. Ám ide hogy juthatunk be? Először is egy emberünkkel, vagy azzal, akivel felszedtük a kék kulcsot, elmegyünk a fegyverraktárba. Ha a páncéltermet balról közelítettük meg, akkor a környéken találhatunk egy olyan helyet a sziklafalban, amibe belépve lejuthatunk a labirintusrendszerbe, pontosabban annak a páncéltermébe. A teremben található ládát kinyitva — ide nem kell a kék kulcs — megtaláljuk a keresett második kulcsot. Ezzel a kezünkben a zárt ajtó elé állunk, majd szép ősi anyanyelvünkön UNLOCK-oljuk, és végül kinyitjuk. Utána már szépen el lehet menni a terem mellett lévő — szerintem — TELEPORT-hoz, és be lehet jutni a felszínen lévő páncélterembez. Itt kinyitjuk a ládákat, a fegyvereket magunkhoz vesszük, majd a páncélajtót is kinyitjuk és miénk a világ, illetve ennek a része. Így célszerű mindegyik emberünknek 4-es szintű páncélt adni, és mondjuk max. két főnek egy pisztolyt, vagy egy SHOT GUN-t tárral a SECTOID-ok ellen. Nagyobb nehézségi szinten ugyanúgy megtalálhatjuk a vízi macikat a barlangtóban, mint a folyóban. A program hibája lehet, hogy ha a második TELEPORT-nál hátrafelé lépünk be, akkor a felszínen egy helyett két emberünk lesz. Ha az egyikkel valamilyen mozgást végzünk, akkor ugyanúgy mozdul a másik is, s az akciópontjuk is együtt fogy. Ha az egyik meghal, a másikat attól még lehet SELECT-elni, de lépni nem fogunk tudni vele. Ez volt tehát a *PARADISE VALLEY* kis segítsége azoknak, akik nem tudták befejezni...

...És mielőtt még bárki azt hinné, hogy vége van, egy kis segítség a *CYBER HORDES* pályához is. A térkép jobb szélén található egy olyan szoba, amiben van egy nyitott láda. A ládában található 2 db. AUTO CLIP, és ami fontos, még egy lila és egy zöld kulcs is. A lila színű kulccsal a kezünkben tudjuk az ajtókat nyitni és zárni. Az így bezárt ajtókon keresztül a robotok egykönnyen nem tudnak bejönni, kivétel a BATTLE DROID-ok. A zöld színű kulccsal a kezünkben tudjuk a zárt ládákat (LOCKED CASKET) kinyitni. Ezekben a ládákban általában Mk-I-esek, illetve AUTO CANNON CLIP-ek vannak, de akadnak AP75-ös gránátok is. AP75-ös gránátot a BATTLE DROID-hoz, illetve annak a háta mögé dobva a teljes pusztulását nézhetjük végig. További kellemes gyakorlást!

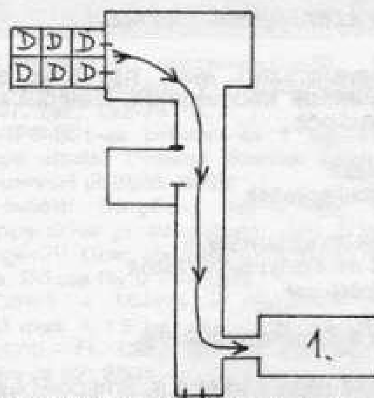
• Szabó Attila, Marcali

LASER SQUAD 1,2 (csakazértis!)

STAR DRIVE — Ha valaki nem tudja, hogy lehet bemenni a jobb oldali épületbe, megsúgom: Van egy LASGUTTER nevű fegyver, amivel az ajtó elé állva könnyen szétlőhetjük.

LASER PLATTON — A gépet akár 7-es fokozatban is elverhetjük ezzel a taktikával: Legyen 3 emberünk, akiknek Mk-2-es fegyvere és AP-100-as gránátja is van. Rakjuk le őket a sarokba.

Menjenek az 1-es ponthoz, és az egyik vegye a kezébe a gránátot.



Ezután lépjen az ajtó elé, nyissa ki, és nézze meg a robotot, hogy a szobában van-e már. Ha igen, időzítsük a gránátot, és dobjuk meg vele, vagy ha úgy áll, lőjük szét a fegyverrel. Utána menjünk le és irtsuk ki az utánpótlását is, a kijövőket pedig lőjük le. A többi megmaradt embert ki-ki ízlése szerint nyírja ki, de ha a robot még nem ért oda, csukjuk be az ajtót és várjunk még egy kört.

ASSING — Az embereket tegyük a bal oldali ajtó mellé. Menjünk be a házba. Az alsó folyosón egy robot van. Az egyik ember vegye a kezébe a gránátot, majd a fenti folyosó első szobájába dobja be! Kész!

• Tóth Attila, Szigetvár

Twin Kingdom Valley

Ez volt az első normális adventure a Plusin. A CoV-ban közölt infók nem segítettek sokat, pedig igen cool game. Így most következzék egy használható(bb) tipphalmaz:

Két király megosztva uralkodott **(Az egyik az URAL egyik oldalán, a másik meg a túloldalon, nemde? CoVboy)**, eközben pedig egy sárkány vezetésével ellepték az országot a mesebeli gonosz démonok. Itt csöppenünk bele a történetbe.

Első lépésünk a faházba vezet. Itt vegyünk fel minden tárgyat (LAMP, KEY, JUG), ezután irány a kőbánya, ahol kovakövet lelünk (STONE). A tisztáson nyissuk ki a rácsot, majd menjünk le. A sötétet oszlassuk el az ON paranccsal. Tegyük magunkévá a gömböt (BALL), majd keressük meg a labirintusban a boszorkányt a Passage-től és S, S, S, S, E, S, S. Őt ne tegyük magunkévá, inkább GIVE WITCH BALL, mire nekünk adja a kulcsot. A bányából a kivezető út: E, E, S, N. Itt nyissuk ki a rácsot. A barlangba jutottunk, ahonnan menjünk a vízgyűjtőbe (WATERSMEAT). A lámpát persze OFF-oljuk. Fürödjünk, és igyunk. Irány a második barlang. Ha egy gyémántot nem tudunk felvenni, ne aggódjunk, keressük meg a táskát (N), vegyük fel a HOLD paranccsal, a visszaút: S, S. A földalatt menjünk vissza az első barlangba, majd itt nyugatra, persze útközben vegyük fel az aranykulcsot is! Az erdőkirályhoz jutottunk, nem valami szíves fogadtatás, de népszerűvé tehetjük magunkat (GIVE GUARD DIAMOND). Whoa! Kaptunk egy amulettet (Thanx to Novák Gabi!). Új szerzeményünkkel menjünk a föld alá, vagyis az arany ajtóhoz, ami persze csukva van...

Ez már a sivatagkirály kastélyának pincebörtöne. Itt raboskodik az Erdőkirály fia. Szabadítsuk ki! Eldarál valami szöveget, amiből kiderül, hogy valami gazdag ajándék ütheti a markunkat... Ezt az apjától kaphatjuk meg, no persze el is kéne menni érte. Egy ezüst kulcsot kapunk, cool, irány vissza a pincebörtönhöz. Engedjük ki az óriást, aki hálából mindenhova követni fog, ha fegyvere van, meg is fog védeni.

Egy szinttel feljebb a tündérek viselnek csíkos ruhát, szabadítsuk ki őket is, majd nyissuk ki az ezüst ajtót. Ez egy fegyvertár. Innen vehetünk fegyvert, ha nem lenne elég jó cuccunk, de hagyjunk az óriásnak és a tündéreknek is!

A következő emeleten semmi érdekes nincs, csak sör, de az van a hűtőben is, úgyhogy hagyjuk ott a Plusit (GO KITCHEN), nyissuk ki a hűtőt (OPEN REFR...), fogjuk meg az üveget (GET BOTTLE), majd (DRINK), mert az már nyitva volt. Ja bocs, ez egy másik játék...

Szóval a földszinten már OFF-olhatjuk a lámpát, ezen a szinten van a műhely, ahol FILLtölthetjük a lámpát! Itt egy cool stuff van, ez a LONG STAFF, egy ütéssel bárkit lecsaphatunk. Próbáljuk ki mindjárt a sárkányon, ő az ÉSZ AKI toronyban füstölög, s ráadásul nála van a mesterkulcs is! CUT DRAGON STAFF, és az eredmény: KO. Taps, miénk a kulcs, a többit el is dobhatjuk. Kóricáljunk el a déli toronyhoz, persze nyissuk ki az ajtót. WHOA! Miénk a kincsesláda, lehet cipekedni, vagy az óriásnak adni, bár ezt még nem próbáltam. Hogy felvegyük, mindent el kell dobnunk.

Célozzuk meg a nagy szellemet, legközelebb a harmadik barlangból juthatunk hozzá, persze sötétben kell menni (GO CAVE), majd SW, W, S, és nekünk adja az élet titkát, persze a ládát otthagyjuk.

Azonban itt én is elakadtam, a keleti toronyban csücsülő banyának nem tudtam semmi érdekeset adni, amiért odaadta volna a pálcát. Kinyiffantani nem tudtam, mert az ütés saját magunkra varázsolja. Valószínűleg az üstre fáj a foga, de ezt nem találtam sehol.

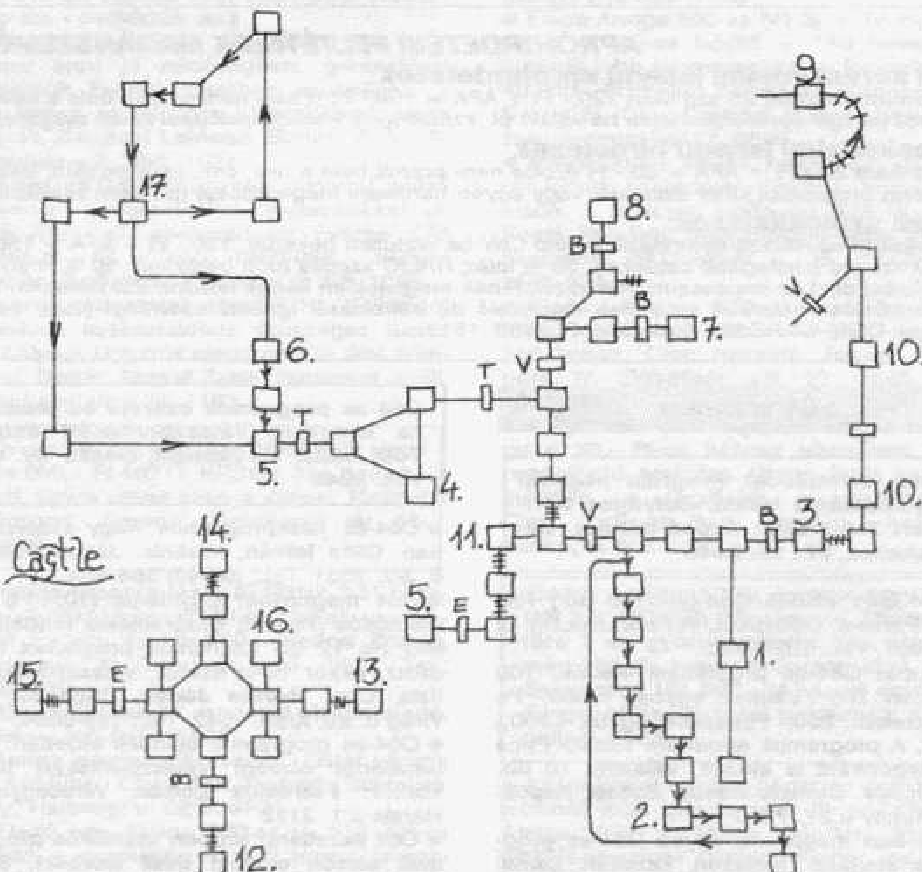
További tippek:

- A lámpát égve ne tegyük be a táskába;
- Az amulett nálunk legyen, és ne az aktatáskában, ha a herceget kiszabadítjuk, s persze nem árt világítani sem;
- Ha az óriással elmegyünk a vízgyűjtőbe, elkezd benne pancsikálni, ezután több tárgyat bír el;
- Ha az óriásra szükség van, elég integetni (WAVE), vagy valami semleges parancsot kiadni;
- A LONG STAFF-ot max. háromszor tudtam használni, mert utána eltörik, szóval tessék módjával bánni vele;
- A hegyen lévő kabinból lefelé menet előre kapcsoljuk be a lámpát, így nem csúszunk meg;
- Nem árt a korsót vízzel megtölteni, így ha szomjasak vagyunk, ihatunk egyszer;
- A tündérek mindent odaadnak, csak kérni kell;

Ja, és a térképmagyarázatok:

1 — kristálygömb; 2 — banya a rézkulccsal; 3 — törpe a gyémántgyűrűvel; 4 — aranykulcs; 5 — gyémánt; 6 — táska; 7 — herceg; 8 — óriás; 9 — ezüst tőr; 10 — zsák arany; 11 — Erdő királya; 12 — kincsesláda; 13 — boszi a pálcával; 14 — sárkány a kulccsal; 15 — nagy fabunkó; 16 — aranylabda; 17 — hegy szelleme;

• Kiss Csaba, Pomáz



APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések
Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

64-es kazettások! Program hegyek! Legolcsóbban tőlem. Bélyeges borítékért listát küld: Szűcs Sándor, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

• **POKE**-ok eladók C64-re! (700 db.) **Hilcser Ferenc**, Budapest, VI.Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.

• Szuper C64-es programok eladók, 100 lemezen, 70,- Ft/lemez, egyben 7.000,- Ft. 16 kazettán, 250,- Ft/kazetta, együtt 4.000,- Ft-ért. A programok minimum 1.000,- Ft-os csomagonként is eladók, valamint 10 db. szakkönyv. Címem: **Gazda Zoltán**, Kaposvár, Kunffy u.27. 7400

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettás változatai. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481.

• Ha C64-es program kell, akkor SU-VI SOFT! Bennünk nem csalódsz! Cím: **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.: (06-72) 30-103.

C64-es programok cseréje és eladása lemezen. Válaszborítékért lista. Tóth Attila, Törökbálint, Dózsa Gy. u. 156. 2045

• C64-es játékprogramok nagy váalsztékban. **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454.

• C64 magnósok! Egyfile-os (10,- Ft) és utántöltős (70,- Ft) programokat rendelhettek! Ha 12 db. utántöltős programot rendelsz, akkor 10-et fizetsz. Válaszborítékért lista. Cím: **Nyeste János**, Budapest, IV. Virág u. 29. X/59. 1042. Tel.: 189-9064.

• C64-es programok eladása kazettán. Hihetetlenül olcsón! Válaszborítékért listát küldök. **Petrovics Zoltán**, Veresegyház, Hársfa u.1. 2112

• C64 kazettára, szuper, utántöltős programok olcsón eladók! **Büdi Norbert**, Szerencs, Csalogány út 34/A. 3900

• C64-es programok eladása magnósoknak. Sok '93-as program! Válaszborítékért lista! **Zics Viktor**, Székesfehérvár, Esze T. u.1. 8000, vagy **Rémai Roland**, Székesfehérvár, Komjáth A. tér 9. III.em. Tel.: (06-22) 313-752.

• C64-hez kazettás programok eladók! (Kb. 200 utántöltős) Válaszborítékért lista. **Hanák László**, Kiskunhalas, Alsóőregszőlők 13. 6400

• C64-re 6300 program eladó (60,- Ft/lemez). 50,- Ft-os bélyegért listát küldünk! **GOLD SOFTWARE**, Budapest, XX. Maros u. 98. 1204

• **C64 + floppy-ra eladó angolt tanító program. A szavakat kiejti. Ára: 390,- ft + portó. Ugyanitt C64-es játékok óriási választéka olcsón! Sándor Lajos, Dombegyház, Ifjúsági lt. A/3. 5836**

• C64 szuperprogramok kazettára, méltányos áron! Válaszborítékért listát küldök! Cím: **Ábrahám József**, Sárisáp, Annavölgy 195., 2523

• Csúcsszuper programok C64-re lemezre, kazettára! **Maczelka László**, Maroslele, Pf.: 6. 6921

• Programkeresők! C64-re legújabb programok lemezen, kazettán. Alacsony ár, megbízhatóság, gyorsaság. Mindenkinek válaszolok! **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u. 5/B. 8500

• C64-re kazetták, lemezek eladók! **Csernáth Zoltán**, Budapest, XVII. Dalnok u.5. 1171

• C64-en programokat cserélek. Mindenfajta program érdekel. U.i.: Csak lemezen! Cím: **Varga Antal**, Hajdúböszörmény, Bólyai János u.12. 4220

64 hardware

• Cartridge-ek megrendelhetők: **Hilcser Ferenc**, Budapest, VI.Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.

• MPS-801-es printer, és 1 Mk VII. cartridge eladó. Címem: **Szeles Áron**, Győr, Hédervári út 39/B. 9026

• Hahó!!! Sürgősen eladó egy 1541-es floppy-drive jó állapotban. Ára: 8.000,- Ft. Megéri!!! Cím: **Dudás Szabolcs**, Nagytarcsa, Dózsa Gy.u.13. 2142

• C64/II. + 1541/II. + magnó + 2 joy + 180 disk + 15 kazetta + szakirodalom. Ár: 28.000,- Ft. Cím: **Schalk Tamás**, Tokod, Béke út 32. 2531.

• Sürgősen eladó egy 1 éves C128/64, 1570/71-es drive, 100 lemez (tartóval), 2 joy, könyvek. Irányár: 28-33.000,- Ft. Alkudni lehet! Sőt!!! Írj! Telefonálj! Cím: **Balázs Tamás Ferenc**, Esztergom, Kaán u. 15/A. 2500. Tel.: (06-33) 12-498.

• Eladó: C64/II. + floppy 1541/II. + magnó + 2 db. mikro joy + 30 db. lemez + 8 db. kazetta + hangdigitalizáló + software + szakkönyvek. Mindössze: 23.000,- Ft. **Papp Norbert**, Miskolc, Kulich Gyula út 4. 4/1. 3529. Tel.: (06-46) 316-801.

• C64 + floppy + monitor + magnó + 100 lemez + 2 joystick + 2 cartridge + Reset + fényceruza + hangdigitalizáló + szakirodalom eladó! Ára: kb.30.000,- Ft. **Jancsina Gergely**, Budapest, IV.Tító u.6. IX/52. 1045. Tel.: 1895-906

• Eladó megkímélt állapotban: C64/II. + 1541/II. drive + Junoszty TV + 120 db. tele lemez + magnó + Citizen 120D + 8db. programkazetta + RESET + 2 db. joystick + lemeztartók + Commodore Újságok. Csak egyben! Ára: 40.000,- Ft. **Czifra Zoltán**, Fegyvernek, Kiss János út 18/A. 5231

• Eladó: C128D + 1571 drive + magnó + joystick + könyvek + újságok + 140 lemez + 100-as Disc Box 27.999,- Ft-ért, valamint 1541/II. drive + 50 lemez + Disc Box 11.111,- Ft-ért. Szuper kedvezmény: mindez csak 37.999,- Ft, vagy Amigára cserélném! Cím: **Bige Géza**, Göd, István utca 14. 2132

• Eladó: C64 + floppy + magnó + joystick (2 db.) + 2 db. Cartridge + 100 db. lemez + hangdigitalizáló + fényceruza + monitor + reset + szakirodalom. Ára: kb.30.000,- Ft. **Jancsina Gergely**, Budapest, IV.Tító u.6. IX/52. 1045. Tel.: 1895-906

• Eladó: C64/II. + magnó + cartridge (reset, fejbeállító, gyorstöltő stb.) + 3 db. joystick + 20 db. kazetta + könyvek (1001 sorozat, szakkönyvek). Árajánlatokat a következő címre kérek: **Erdei Péter**, Kazincbarcika, Móricz Zs.tér 4. 1/3. 3700. Tel.: (06-48) 10-390

• Datasette másolómodul még mindig megrendelhető. Ára: 530,- + postaköltség. Tóth Attila, Tapolca, Egry u.66. 8300

• C64 minden extrával (monitor, drive, Action 5+, mouse, joy, 70 disk, proggyk) 40.000,- Ft-ra cserélendő. Alku is szóba jöhet! My Addy: **PokoRAczky Csaba**, Nyíregyháza-Sóstóhegy, Huba u.11. 4481

• Eladó: C64/II. + 1541/II. + 1535-ös magnó + 2 joy + 180 disk + 15 kazetta + szakirodalom. Irányár: 25.000,- Ft. Cím: **Schalk Tamás**, Tokod, Béke út 32. 2531

• Eladó egy új C64 + joystick + kazetták tele játékokkal 10.000,- Ft-ért. **László Balázs**, Budapest, Tel.: 1786-777/a mellélen a BÜFÉ-t kell kérni! Üzenet hagyható reggel.

• Eladó egy C64 + 1541/II. floppy (garanciális) + magnó + printer + 2 joy + 110 lemez tele játékokkal + 40 kazetta (3 gyári) + Super Games cartridge + szakkönyvek. **Harangozó Zsolt**, Békéscsaba, Bem u.27/1. 5600

Amiga

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25" lemezek kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

• Amiga programok eladók, magyar nyelvű is! Felbélyegzett borítékért listát küldök. **Lavrincsik András**, Budapest, IV. Bocskay út 21. 1043

Amiga programok nagy választékban eladók. Kérésre listát, és árajánlatot küldök. **Lajos Róbert**, Szeged, Szilléri sgt. 24/A. II/6. 6723. Tel.: (06-62) 328-199.

• Amiga programokat nagy választékból cserélek, eladok. **Ferenczy György**, Telefon.: Bp. 1381-822.

• Amiga és IBM-AT egyben! Eladó ATONCE-AT kártya, 84 MB Conner winchester Amiga és IBM programokkal: DOS 5.0, AMI, Word 5.5, DRGenius. **Petrovics Dezső**, Tel.: Bp. 276-7261 (de), 277-85-30 (du).

• Eladó Amiga 500-hoz beépíthető KICKSTART-bővítő 2.0 + 86 MByte harddiszk (csatolóval) bedobozolva 48.000,- Ft-ért. Ezzel együtt az A500 gép (bootselector, 1 MByte RAM, VIDEO modulátor, IBM PWR tápegység) + 38.000,- Ft. DigiView-kompatibilis VIDEO-digitizer: 9.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Kovács**, (06-75) 17-829.

• Eladó A500 1 MB + monitor + joystick + modulátor + 100 lemez + lemeztartó. Cím: **Rácz Péter**, Budapest, Ilona u. 103. 1162. Tel.: 1835-987.

• Amiga 500 átkapcsolható V1.3/V2.0 Kickstarttal, 2.3 MB RAM-mal 38.000,- Ft. AT-Bus-os winchester vezérlő: 8.000,- Ft. Együtt csak: 45.000,- Ft. Érdeklődni lehet: Kovács Ákos, Budapest, XI.Irinyi J.u. 42. 315-ös szoba. Tel.: 1851-396. (vasárnap du. - csütörtök du.)

• Amiga 500 & 500+ programok 30,- Ft + lemez áron jó minőségben, garanciával kaphatók Évánál. Listához szükséges: 1 db. lemez és 20 Ft-os válaszbélyeg, vagy 80,- Ft. **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III. Vízimolnár u.2. X/95. 1031.

• Amiga 500 bővítővel, modulátorral, külső drive-val, programokkal, joystickokkal eladó (Ha kell, elviheted az összes 576 KByte-ot is). Tel.: 1359-056. **Bartha Tamás**, Budapest, Muraközi út 3/A. 1025

• Amiga programok eladók! 15,- Ft/lemez. Listához, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg! Ugyanitt eladó AMIGA 500 bővítővel. **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi utca 28. 1183

Originális, garanciális AMIGA 600 eladó 34.000,- Ft-ért??? IGEN!!! Aki nem hiszi, járjon utána ezen a címen: **Halmai Botond**, Sopron, Széchenyi tér 15. 9400.

• Amiga programokkal új SONY 3.5" lemezek eladók! Ugyanitt: 80 és 120 db-os diskbox! És egy Amiga 500... **Vadon Zoltán**, Budapest, XI. Törcsvár u.28. 1112. Tel.: 1669-539

• Amiga 500-as TV modullal olcsón eladó. Telefon: **(06-94) 10-685.**

• Amiga programok cseréje. Listát várunk és küldünk. Cím: **Bán Róbert**, Szombathely, Hadnagy u. 62/C. 9700

• Eladó egy Amiga 500-as + 512 KB-os bővítő + modulátor + 300 lemez programokkal + joystick + könyvek. Irányár: 38.000,- Ft. **Laczkó László**, Budapest, XVII. Bánréve u.34. 1171

• Amiga programok eladók, magyar nyelvű is! Felbélyegzett borítékért és egy lemezért listát küldök. **Lavrincsek András**, Budapest, IV.Bocskay út 21. 1043

• Eladó: Amiga 500 + 512 KByte bővítő + 1084S (színes, sztereó) monitor + joy + 40 lemez (külön-külön is). **Cserhalmi Miklós**, Budapest, II.Keleti Károly u.43. 1024. Tel.: 1356-386.

• Sürgősen eladó egy hónapos Amiga 500 + modulátor 37.000,- Ft-ért. Tel.: Bp. **1487-144** (19 óra után).

Eladó kitűnő állapotban: Amiga 500 + japán 512 KByte-os, órás memóriabővítő + TV modulátor + infravörös joystick + 2 mikrokapcsolós joystick + 120 3M-es IBM lemez AMIGA programokkal + C64 lemezek + 3.5"-os, 5.25"-os lemeztartók + porvédő + szakirodalom. Aki legalább 2 dolgot vásárol, annak engedményt adok. Ugyanitt eladó egy FAVORIT versenybringa. **Mór Csaba**, Esztergom, Víztorony u. 15. 2500. Tel.: (06-33) 12-834.

• 1084S monitor eladó 18.000,- Ft-ért. Alig használt. Amiga 1200-as programokat cserélek. Cím: **Németi Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed út 8/A. 1182

• Eladó: Amiga 500-as + 512K órás bővítő + modulátor + egér + 50 lemez + könyvek: 38.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Bánhalmi Péter**, Miskolc, Tizeshonvéd 18. X/3. Tel.: (06-46) 358-397, vagy 349-210.

12"-os színes monitor eladó Amigához 11.900,- Ft-ért. **Nagy Norbert**, Budapest, X.Hungária krt. 5-7. 4.ép. 1.lh. X/5. Tel.: (hétvégén) (06-37) 16-261

• Eladó: Amiga 500-as sok tartozékkal: 60.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Garay Róbert**, Kisbér, Rákóczi u.10. 2870. Tel.: (06-34) 54-312.

• Eladó: '92-ben vásárolt ATONCE+ 16 MHz-es PC emulátor kártya (AT 286) 512 KByte memóriával. Irányár: 30.000,- Ft. **Török László**, Szeged, Béke u.2/A. Tel.: (06-62) 310-995 (este)

• Eladó Amiga 500-as (V1.3) + TV modulátor + 5 MB-os bővítő + 110 lemez tele jobbnál jobb programokkal + joystick. Ára: 40.000,- Ft. Felár: Színes TV (kifogástalan) 5 ezer Ft. Cím: **Ombódi Gábor**, Nagykanizsa, Rozgonyi út 27. 8800

• Amiga 500 + bővítő, modulátor, joy, csomó lemez, szakkönyv, diskbox, mouse pad eladó. A lemezek külön is! (Tök új, mind Sony) Rendelje meg most! **Vadon Zoltán**, Budapest, XI.Törcsvár u. 28. 1112. Tel.: 1669-539.

• Eladó: Amiga 500 + memóriabővítő (órás) + RF modulátor + 2 joy + egér + 110 lemez. Cím: **Horváth József**, Budapest, IV. EWrdősor u.9. I/7. 1046. Tel.: 1602-931

• A Zymosis Soft legújabb képes katalógusa 30,- Ft-os bélyeg ellenében megrendelhető Amigára. Olcsó árak, kedvezmények, a legújabb sikerprogramok. Cím: Zymosis-Soft, Verőce, Asztalos János, u. 8/B. 2621

Eladó: Amiga 1200, benne egy 120 MB 3.5" CONER Winchester. Mindkettőre 1 év gyári garancia van. Hozzá még 100 db. lemez programokkal. Ára összesen: 101.000,- (ÁFA-val együtt). Egyed Attila, Kisinóci túristaház, Kóspallag, 2625

• Akartok egy szuper gépet és egy halom jobbnál jobb programot? Itt az alkalom! Amiga 500 1 MB-ra bővítve, PHILIPS 8833/II-es színes sztereo monitor, joy, egér, szakkönyvek, 270 (!) lemez tele a legfrissebb stuffokkal (pl. Chaos Engine), mindez csupán 65.000,- Ft-ért! Telefonon, vagy személyesen, Nagykanizsán is lehet érdeklődni a Gyermekkönyvtárban (Tel.: 12-180) **Hivekovics Zoltánnénál!** Cím: **Hivekovics Zoltán**, Nagyrécse, Zrínyi út 10. 8756

• Ilyen nincs! Mégis igaz! Amiga 500, 1084S monitor, memóriabővítő, 250 lemez, egér, joystick, szakirodalom mindössze 64.999,- Ft-ért! Érdeklődni délután: 1537-707 telefonszámon, vagy a **Csontos Péter**, Budaörs, Napsugár stny. 2. IV/26. 2040 címen.

• Amiga programok eladók 15,- Ft/lemez, 5.25"-ra is! Listához, tájékoztatóhoz lemez és bélyeg szükséges! **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi utca 28. 1183

Új Amiga 500 1.3, új grafikus processzorral (ECS) + színes monitor 44.900,- Ft. **Nagy Norbert**, Budapest, X.Hungária krt. 5-7. 4.ép. 1.lh. X/5. Tel.: (hétvégén) (06-37) 16-261

• Játék- és felhasználói, valamint demo programok megrendelhetők! Bélyeggel ellátott válaszborítékért listát küldünk (vízhatlan csomagolás!) (AMIGA) **FRIEND TWO CREW**, 1399 Budapest, Pf.: 701/55.

• Színvonalas Amiga programok olcsón, hatalmas választékból (12,- Ft/lemez)!! Válaszborítékért részletes listát, és tájékoztatót küldök. Cím: **Petrovszki Mihály**, Nyíregyháza, Kalevala st. 9. 4400

Eladó: A500 memóriabővítővel, 3.5" külső drive, kb. 300 lemez, 2 joy, mono monitor (Philips), 80 db-os diskbox, RF modulátor, egyben 50.000,- Ft-ért. Érdeklődni: 17h után — **Csizmazia Csaba**, Budapest, X.Hatház u.22. 4/10. 1106

PC

VGA monitor eladó 18.000,- Ft-ért. **Nagy Norbert**, Budapest, X.Hungária krt. 5-7. 4.ép. 1.lh. X/5. Tel.: (hétvégén) (06-37) 16-261

• PC programcsere. Keresem: Monkey Island I-II. (VGA). Címem: **Szeles Áron**, Győr, Hédervári út 39/B. 9026

• IBM PC programok cseréje. Listát várunk és küldünk. Cím: **Hajmási Zoltán**, Szombathely, Hadnagy u. 62/C. 9700

IBM programok széles választékban kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

• IBM programokat nagy választékból cserélek, eladok. **Ferenczy György**, Telefon.: Bp. 1381-822.

• IBM AT programok hatalmas választékban, olcsón eladók! **Marosvári Zsolt**, Budapest, XII.Határőr út 51. 1122

• PC/AT programokat cserélek. **Székely Gyula**, Debrecen, Pf.: 2649. 4002

VGA monitor eladó 18.000,- Ft-ért. **Nagy Norbert**, Budapest, X.Hungária krt. 5-7. 4.ép. 1.lh. X/5. Tel.: (hétvégén) (06-37) 16-261

• Helló PC Guys! Keresem: 3D Construction Kit 2.0, Wolfenstein 3D, Out Run (VGA!). Adok: Larry 5, S.O.T.M.I. 2., CorelDraw, Word 5.5 stb. Sürgős! **Forgács Viktor** (Cool'er), Eger, Veres Péter út 7. 3300

• IBM PC-s programok INGYEN!!! VB-t küldj! Pl.: Eco Quest 2, Putt-Putt, Freddy stb. Új magyar és külföldi demok is!!! **Máthé Ákos**, Kecskemét, Görgey Arthúr u.7. 6000. Tel.: (06-76) 492-351

• IBM PC-hez hangkártyák eladók, már 2.000,- Ft-tól. Felbélyegzett válaszborítékért teljes felvilágosítás. Cím: **Ifj. Tóth László**, Budakalász, Széchenyi 70. 2011, vagy **Tóth Attila**, Bp. Tel.: 1897-279.

• A legújabb, legjobb IBM programok óriási választékban eladók. **STEVE SOFT**, Budapest, XX. Mártírok útja 151. 1202

PRG-SWAP PC-N! Egy formázott lemez + preparált B2-es VB-listadisc. Ja! Küldhetnél egy listát is! Cím: **St.Stofi**, Százhalombatta, Csokonai út 23. 2440

• 486/33 MHz, 128 KB cache, 0 RAM alaplap 35.000,- Ft-ért eladó. Tel.: 277-1946, 18 h-tól. **Jekelfalussy Tibor,** Budapest.

Eladó: 386 DX40 + 8MB RAM + 128 KB cache + 120 MB HDD + 387 DX 40 + 1 MB VGA kártya + 14"-os SVGA monitor + 1.2 MB 5.25"-os floppy drive + egér + „Sound Master" hangkártya + programok + garancia — 125.000,- Ft-ért. Alaplap: 387DX40 25.000,- Ft-ért külön is eladó! **Nagy Norbert**, Budapest, X.Hungária krt. 5-7. 4.ép. 1.lh. X/5. Tel.: (hétvégén) (06-37) 16-261

• PC/AT programcsere. Profiknak/kezdőknek egyaránt válaszolok. Elsősorban demók, intrók, MSX, GFX, diskmag-ek érdekelnek. Cím: **Bimbó Ákos**, Dunaújváros, Fáy András út 10. I/4. 2400

• Sürgősen eladó egy garanciális IBM PC 1MB RAM 286/16 MHz, 40 MB Winchester (80 MB-ra bővítve), VGA monokróm monitor, 5.25" és 3.5" floppy drive. Érdeklődni: **Kele Tibor**, Jászkarajenő, Széchenyi 21. 2746 levélben vagy személyesen, illetve telefonon a (06-53) 10-988 számon.

• AT-re színvonalas programok eladók, csak 30,- Ft/HD!!! Csere is elképzelhető (VGA). **Tóth Róbert**, Pécsvárad, Várkert köz 2. 7720

A legújabb, legjobb IBM programok óriási választékban eladók. STEVE SOFT, Budapest, XX. Mártírok útja 151. 1202

• Programcsere PC-n! Persze listát kérek és küldök. Akció: Adsz egy PC-s joystick-ot (nem analógot), kapsz egy kirányos egeret garanciával! **I. Wilhelm Tibor**, Gyönk, Ady E.u.13. 7064

• Schneider AT 386, 2MB RAM, 44 MB-os Winchester, 1.44"-os floppy drive, 512 KB-os VGA kártya, Mini-torony ház eladó. Ár: 60.000,- Ft. **Máthé Ákos**, Kecskemét, Görgey Arthúr u.7. 6000. Tel.: (06-76) 492-351

Plusi és társai

• Keresek +4-hez magnót! Ezért bármit tudnék adni. Pl.: programok, pénz, szakirodalom. Sürgős!!! Ha segítesz, nem lesz gondod a programellátással. **Forgács Viktor** (Cool'er), Eger, Veres Péter út 7. 3300

• Programcsere és eladás! Válaszborítékért lista! **Varga Balázs**, Kapuvár, Földvári u.5. 9330

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát! **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg út 35. 6100

• Ha C+4-es program kell, akkor SU-VI SOFT! Bennünk nem csalódsz! Cím: **Vida István**, Pécs, Szilágyi D.u.10. 7623. Tel.: (06-72) 23-113

• Plus/4-es, C16-os legújabb programok legolcsóbban lemezen, kazettán. Programválasztékom 2000 db. Írjatok! **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u. 5/B. 8500

• Eladó egy Commodore Plus/4 számítógép magnóval, 2 mikrokapcsolós joystickkel, programokkal, szakkönyvekkel. Irányár: 10.000,- Ft. Megegyezünk! Cím: **Dér Zsolt**, Debrecen, Hegyi Mihályné 20. 4030. Tel.: (06-52) 43-429.

• Igen! Itt van az egyetlen kalandjáték-szerkesztő Plusira! *ADVENTURE BUILDING SYSTEM*, lemezzel együtt 250,- Ft + postaköltség. Rendeld meg! **Rajnai Álmos/ RACHY of Methabolix**, Keszthely, Bercsényi M.u.46. 8360

Ha Plus/4-et szeretnél magnóval, számtalan programmal, 2 joy-jal, könyvekkel, 9.999,- Ft-ért, akkor eressz meg egy hívást az 1870-328-as telefonszámra (üzenetrögzítő). **Rádi Gábor**, Budapest, III.Kaszásdűlő u.9. 1033

• Eladó egy Commodore C+4 számítógép, floppy-val, magnóval, két joystick-kel, játékokkal, lemezekkel, szakirodalommal. Irányár: 18.000,- Ft. Érdeklődjön estefelé: Budapest, 164-9811 (**Segesdy**)

• Plus/4 programcsere lemezen, esetleg kazettán! Cserealap: pár száz program. Listát kérek és küldök! Minden levélre válaszolok. Lemezt, kazettát el nem nyelek! **Papanecz Norbert**, Pilismarót, Árpád u.5. 2028

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók, '92-es és '93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

• Használt C+4 eladó, hozzá magnó, kb. 350 program, szakkönyvek, játékleírások. Irányár: 10.000,- Ft. **Bándi Gergely**, Budapest, XVII. Gyöngytyúk út 51. 1172. Tel.: 271-2440

Egyéb

• ZX Spectrum eladó. **Székely Gyula**, Debrecen, Pf.: 2649. 4002

HOL VANNAK A RÉGI JÓ C64-ES KLUBOK...?! ITT! A MONITOR HUNGARIAN COMPUTER FANS CLUB A LEGJOBB! VÁRJUK A TE JELENTKEZÉSEDET IS, KÉRÉSRE INFOT KÜLDÜNK! SANYOSOFT 5111 JÁSZFELSŐSZENTGYÖRGY, FŐ U.38.

• Eladó: Videoton TVC 64K, 720K-s floppy drive, VT-DOS cartridge (CP/M 2.2), lemezek, könyvek. Egyben: 18.000,- Ft, esetleg külön is! **Dalmady Árpád**, Magyarszék, Kossuth L.u.36. 7396.

A MŰ: AD & D megszállott! Egy új levelezős játék indul, ha Te is úgy akarod! A címe: A kettészakadt világ. Ha érdekel, írj: DRAGONS CLUB 3534 Miskolc, Árpád u.14.F/1. A megcímzett, felbélyegzett válaszborítékot se felejtsd el!

• Sok pénzhez szeretnél jutni? Küldj egy válaszborítékot! Ez nem kamu!!! **Máthé Ákos**, Kecskemét, Görgey Arthúr u.7. 6000. Tel.: (06-76) 492-351

• Szeretnél sok pénzhez jutni? Írj, s küldj egy felbélyegzett válaszlevelet. Ha Amigád van, küldj egy 3.5"-os lemezt is! **Lavrincsik András**, Budapest, IV. Bocskay út 21. 1043

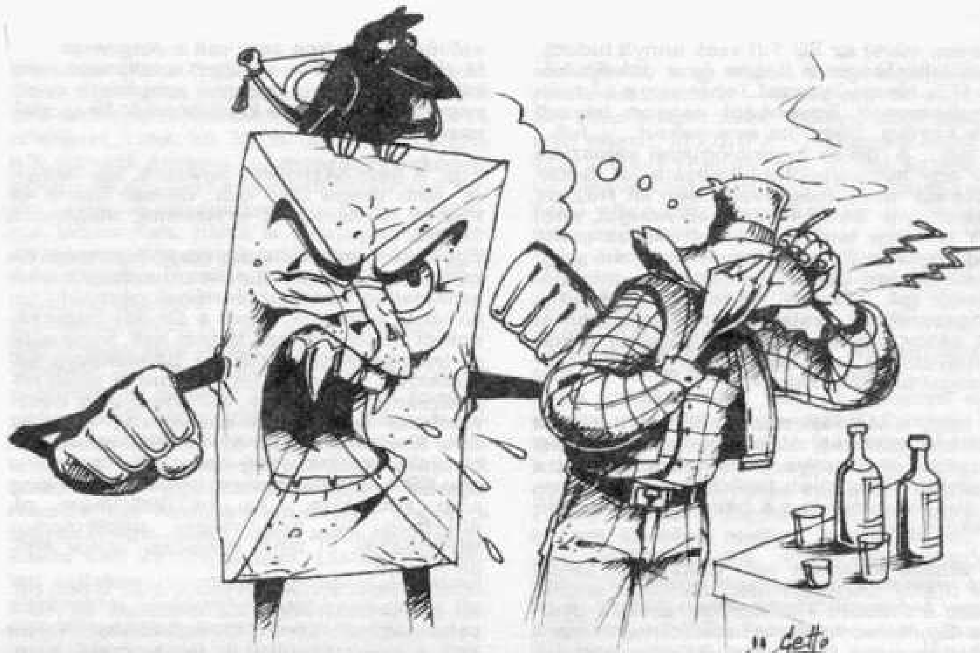
• Mikrokapcsolós joystickodba rugót nálam 50,- Ft-ért rendelhetsz: **Fodor Valentin**, Tata, Veres Péter u.34. 2890. Tel.: (06-34) 80-843

• **A Zymosis Soft legújabb képes katalógusa 30,- Ft-os bélyeg ellenében megrendelhető Amigára. Olcsó árak, kedvezmények, a legújabb sikerprogramok. Cím: Zymosis-Soft, Verőce, Asztalos János, u. 8/B. 2621**

AMIGA-NET klubhálózat indul!
Bővebb info 2 oldallal előrébb

Hangkártya csata avagy a háború mégis folytatódik?!

CoVboy: Miután én a magam részéről lezártnak tartottam az ügyet, ettől függetlenül mégis felháborodott visszajelzések sora lepte meg a postámat a Hangkártya témát illetően. Egy jól szituált mozdulattal kirúgtam a témát a postámból, a Tisztelt háborúzók rontsák csak a levegőt ott, ahol akarják, illetve ott, ahol 1.75 helyet szorít nekik...
1.75: Mi is engedünk a nyomásnak, mert úgy érezzük helyére kell tenni a dolgokat, másrészről ezt a technikai információsdit szeretnénk rendszeressé is tenni 1-2 oldal erejéig, miután úgy látjuk, nagy az érdeklődés az ilyen és hasonló témák iránt.



T.mindenki!
A CoV 29/30-beli hangkártya-cikk totál kiborított. Akkor nem akartam válaszolni, mert mint azután kiderült, nálam az Adlib-rész felprogramozásába sokkal inkább beavatott személy (**Tóth Henrik** — továbbiakban **TH**) válaszolt; de amit ezen válaszra reagált **Frank Tamás** — továbbiakban **FT**, azt már nem hagyhattam szó nélkül.
Megjegyzés: **FT** a jelenlegi hirdetéseiben is hatalmas zöldségeket közöl. Pl. a CoV 32-beli:
"Adlib álsztereó hangkártya... 11 FM hangcsatorna, átvitel: 0-44.1 kHz, D/A átalakító, CD minőség, 4W csatornánként...
SB 2.0: ugyanez + mikrofon & vonalbemenet + 4 digi csatorna..."

Nos, ebből két dolog derül ki:
- Itt valaki nem tudja, mi a különbség a mintavételi freki és a felső határfreki között...
- 4 digi csatorna... Hát ez még az Amigát is lenyomja... Nem is tudtam, hogy ilyen king a SB! (a prospektusa pedig csak 1-et ír...) So, itt az új king, az amigások elmehetnek a ***be a kacatukkal, mert itt a csodálatos, az utólérhetetlen Sound Blaster 2.0, ami ezek szerint kenterbe veri az Amigát... Bár igaz is lenne...

1. felvonás
"Nem túl lényeges, de az első PC tényleg 1976-ban jelent meg , az volt a neve, hogy IBM Personal Modell A1, azután jött a PCjr, az XT stb..."

Mikor is fejlesztette ki az Intel a 8086/8088 procikat? Ha digitális technikai tanulmányaimra visszaemlékszem, a '70-es évek legeslegvégén. Olyan későn dobták piacra, hogy még a Motorola 68000 is megelőzte! Szóval, ha az IBM valóban kiadott SZEMÉLYI számítógépet '76-ban, akkor az pl. 8080/8085-tel kellett hogy működjön. És ha már itt tartunk: akkor az IBM 360-ast is nevezhetnénk PC-nek, amit már a 60-as évek végén gyártottak, és azért nevezhető annak, mert azzal egy erős szabványt teremtettek. Szóval, ebben a dologban (is) TH-nek van igaza. A PCjr-t jóval a PC '81-es kiadása után dobták piacra, '83-'84 tájékán, azt hiszem még a '83-as XT is megelőzte a kiadás dátumát illetően...

2. felvonás
"azt hiszem, ezek után borzalmas nagy hiba, hogy 'tetszőleges szinuszhullám' helyett 'tetszőleges hullámformá'-t írtam."

Márpedig az! Aki valamit is konyít magának a hangnak a milyenségéhez, az semmi ilyesmit nem mond, hacsak nem üzleti érdekből teszi! A tetszőleges szinuszhullám akár C64-en is előállítható (hisz csak az amplitúdója és a frekije a két szabad paraméter!), viszont a tetszőleges HULLÁMFORMA előállítása már nem egyszerű feladat. Aki VALAHA is foglalkozott zenéléssel, az tudhatja, micsoda óriási különbség van... Ha egy szinuszhullám frekijét, amplitúdóját változtatod, és az impulzusszerű hangkiadás ADSR-jét is buherálgatod, alig tudsz valami hangszer-szerű dolgot emulálni; viszont ha ugyanezt tetszőlegesen megadható hullámformával teszed, akkor már nagy esélyed van a jó hangzásra. Ezen alapul az egész Amiga-hangkiadás, a .MOD-ok stb! Hogy valójában milyen az Adlib felprogramozhatósága, erre **Shadow/GSH**-t idézem: ***"Az Adlibon csak négyféle hullámforma van: sine, halfsine, absolute sine, pulse sine; ezeket nem lehet annyira elkülöníteni, mint C64-en, de pl. itt a félszinusz hasonlít a háromszögre; kettő oszcit sorosan vagy párhuzamosan beköthetünk, mint 64-en, és ezekkel keverhetjük a hangot; valamint természetesen az ADSR-lehetőségek, mint C64-en, valamint a 64 fokozatú hangerő. Tehát szó sincs tetszőleges hullámformáról."***

3. felvonás
"Az Adlib leírás technikai adatai között szó szerint ez olvasható: 'D/A convertor: YM 3014 16 bits DAC", ami legrosszabb angol tudásom szerint is digi konverziót jelent [...]"

Jobb ha tisztázzuk: **FT** Adlib DA-ról írt valamikor (pl. 32-es CoV-hirdetés). Nos, ez a D/A lehetőség valóban él, de mivel az Adlib hangereje 64 fokozatban szabályozható, jó esetben is csak 6 bites lehet. Ez a digi 'lehetőség' egyébként kb. ugyanazzal a módszerrel működik, mint 64-en (ahol 4 bites digit játszhatunk le), így a DMA sem támogatja, és egyértelműen sokkal rosszabb, mint a 8 bites, DMA-t is igényelni képes Sound Blaster.
Mellesleg ezen 6 bites felbontás CD minőségnek nevezése... amikor 8 biten, sztereóban, 22 kHz-en (ui. a Blaster Pro 22 kHz-zel tud csak digizni sztereóban) CD-ről digizett hangok is állati zajosak... Ha ez mond valakinek valamit, 8 bites felbontásnál az elérhető jel-zaj viszony alig van 40 dB fölött... Ezt még egy átlagdeck 46-47 dB-es jel-zaj viszonya is lenyomja: akár egy nagyságrenddel is csendesebb lehet egy normál kazettás deck! És emellé még jön az Adlib/SB digi zaja (az a magas sercegés), ami legalább még 3-4 dB-t csökkent ezen, mégha ezen utóbbi digi zaj spektruma nem szétfolyt, hanem jó közelítéssel diszkrét frekikből áll! Én hallottam SB-Pro-n 22k/sztereó/8bit digit játszani... Mint egy zajos, torz kazettás magnó. És a 6 bit még ennél is rosszabb (nemcsak azért, mert nincs DMA, tehát amíg megy a digi, a gép áll, ha nincs legalább 386DX-es gépünk) Adlibon... Kb. az AM adások hangminőségéhez hasonlítható...
Félreértés ne essék: én NEM a beépített hangszerek megszólalásának minőségét kifogásolom, mert azok tényleg kitűnőek (lennének, ha nem volna az a sercegő digi zaj), azokról el tudom képzelni, hogy egy 16 bites DAC-on át adja ki a kártya. De ez a hang NEM DIGI! A DIGI az, amit az ember benyom a magnójáról-CD-jéről a kütyübe, az letárolja, majd visszahallgatható, modulá szerkeszthető stb...! Nem tudom, hallottál-e már SB-n modulokat vagy játékok alatt digit szólni! Ugye milyen csapnivalóak, még az amigás hanghoz is képest is, pedig azon a hardverlehetőségek ellenére is általában csak 8 bitesek a playerek! (Lehet hogy ebben csak a normál SB a hibás, mindenesetre veszett zajos a digi, borzalmasan sávhatárolt, azokról a kellemes durranásokról nem is beszélve, amit a digi csatorna bekapcsolása kelt. Mellesleg erről már a Computer Panoráma is írt!) Hát még a beépített hangszer-mintákhoz képest... Teljesen más a kétféle hang lejátszásának programozástechnikája is! A beépített hangszereket egyébként kitűnően magyarázta el **TH**, azzal többet nem foglalkozom; csak eme zavaró FOGALOMKEVERÉS megmagyarázása érdekében vetettem fel. Egyébként: **FT** 16 bitet ír az Adlib esetén a fenti gondolatában. Nos, ha pl. **FT** SB16-on digizik CD-ről, 16 biten, 44k-n, monóban, és azt visszajátssza Adlib-on úgy, hogy az előbb tárgyalt magasfrekijű, diszkrét zajtól eltekintve totál zaj-és torzításmentes lesz a hang, akkor én ország-világ előtt **LELAMEREZEM MAGAM**...

4. felvonás
"tegyél a kedvemért egy próbát! Vegyél egy TDK SA-X audiokazettát,..., tedd be az analóg HI-FI deck-edbe, és kezdd el felvenni [...]. Ha Te ezek után alapzaj nélkül vissza tudod játszani, úgy hogy a harang hangja is teljesen tiszta legyen (remegés nélkül), akkor Te nyertél!"

A kazettás hangminőséget már az előbb elintéztem. MINT MONDTAM, NEM A BEÉPÍTETT HANGSZEREK MINŐSÉGÉT KELL NÉZNI, HANEM A SAJÁT MAGUNK ÁLTAL SZABADON DIGIZHETŐ MINŐSÉGET! Hiszen **TH** is főleg ennek a beépített hangszerekkel való keverése miatt írt! Nem arról írt, hogy a beépített hangszereket pl. csak 2 biten játssza vissza (nagy humor is lenne! Azokat valószínű, hogy valóban 16 biten tárolja, és azzal is nyomja ki), hanem pl. arról, hogy az SB1.0-ban VAN digi in/out; az Adlib-ben nincs, csak C-64-módon stb... Egyértelműen sokkal jobb egy jól beállított, nem nyávogó Compact Casette-deck hangminősége, mint akár egy (8 bites!) SB Pro-é! Hiszen a zajban egyszerűen mellbevágó a különbség!

5. felvonás
"A SoundBlaster 1,0 életében nem rendelkezett ADC-DAC csatornával jobb, ha tőlem tudod [...], egyébként láttál Te egyáltalán SB 1.0-át? Akkora, mint egy átlagos szappan. Ha erre neked rámegy a +11 csatorna és az ADC-DAC, akkor kár volt egyáltalán kifejleszteni a sztereó kártyákat nemde?"

A SB 1.0-n igenis hogy van AD/DA!! Ha valaki nem hiszi, menjen el **Jones/TSI**-hez, neki ilyen van, akármit ledigizik neki! (12

kHz-en, mivel az SB 1.0 csak annyit tudott). Ezen lehetőséget a doboz és a doksija külön ki is hangsúlyozza! Tehát van a kártyán hangbemenet! Egyébként nagyon tetszett az a szöveg, hogy *'ha erre neked...'*. Jujj... Ez fájt... A '89-es technológiával valószínű már egy nyolcadekkora kártyára fel tudták volna ezt rakni, még kvadróban is! Nézzük csak meg a '84-es fejlesztésű Amigát, ahol EGY fél chip felel mindenért! Raksz mellé még egy 2 x 2 cm-nél nem nagyobb végfok-IC-t, némi illesztőt pl. joy-hoz, mic-előerősítőt (pl. 747-est), védelmet, ROM-ot a hangszereknek, valami oszcit-zenegenerátort, akkor is elfér akár egy cigidoboz-méretű helyen! Ja, a 'szappannak' milyen szélességet tulajdonítsunk?

És hogy miért fejlesztették ki azt a halom (1-2-3-4) SBPro-t? Valahogy piacon kellett maradnia a Creative Labs-nak... Persze, a modellek időközben fejlődtek (pl. határfreki, true sztereó), de a 8 bites csúcs hangminőség maradt...

"Az általad kihaltnak vélt 'CMS' (ami helyesen C/MS) chipsetet meg bármikor elküldi neked a Creative Technology, az SB-k gyártója. Egy kicsit furcsa a logikád: vajon miért építették volna le azt a plusz szerinted 12, valójában csak 11 csatornát, és egyáltalán hogyan lehet kihaltnak tekinteni olyan IC-ket, amelyeknek az aljzatát a mai napig megtalálhatjuk minden kártyán, beleértve a NO-NAME másolatokat is. [...]"

Azt mondd meg: ugyan kinek kell a C/MS chipkészlet? Félreértések elkerülése végett: ha egy ilyet beraksz az SB-re, az még a játékok 98%-ában ugyanolyan monó lesz, mint eddig! Azon 2%-nyi, régebbi játék (pl. a Sierra-k) miatt, ami támogatja a GAME BLASTER-t (ezt emulálja a C/MS!!), és tényleg kihasználja ezt a sztereót, meg egyszerűen nem érdemes venni 2-3 rongyért egy ilyen készletet. És mondd meg, melyik újabb játék támogatja a Game Blastert? Hisz a SELECTRADE már '91-ben azt hiszem 3+áfáért árulta ki a GAME BLASTER kártyáit, mert a kutyának se kellettek! A noname másolatokat illetően: a Thunderboard-ba pl. nem rakható be...

6. felvonás

Na ez volt az a rész, ahol jól láthatóan a levélírónak fogalma sem volt a dolgokról:

"A SB 2.0 csak a szállított szoftverrel nem képes 44 KHz-en felvenni, megfelelő szoftverrel alkalmas rá, a kézikönyvből Te is elolvashatod..."

Egy: a házi használatra tervezett, így 'annyira' nem drága DAT már '84-ben tudott 48 kHz-es mintavétellel is felvenni, méghozzá 16 biten...

Egyébként mit jelent az, hogy 'lejátszási tulajdonság'? Meg kell nevezni a dolgot, else szakmailag nem hozzáértőnek néznek!

Aki már valaha is tanult a DA-AD átalakítókról valamit, annak tudnia kell, hogy a digi lejátszása gyakorlatilag bármekkora határfrekivel történhet, ha a központi proci teljesítménye elég nagy, és mondjuk a buszrendszer sem olyan csapnivaló, mint az ISA. Ennek ellenére 60-70 kHz szerintem simán kihozható még Local Bus nélkül is egy SB-ből, lejátszáskor; printerporton meg akár 100 kHz... Az én 386/33-om pl. 40kHz-ig fel tud menni printerportos lejátszásnál, ki lehet számolni, akkor 486-on mi van.

A felvételnél viszont teljesen más a helyzet. Mi méréstechnológiából tanultunk az AD-k sebességéről, bonyolultságáról stb... Tudni kell, a legegyszerűbb és leggyorsabb komparátoros kiépítés 8 bites felbontásnál 256 db. komparátort igényel, ami különböző trükkökkel min. 64 komparátorra szorítható le. Ennek, mint látszik, a fő baja a komparátorok nagy száma, azok teljesítménydisszipációja stb... Ezért terjedtek el a soros, nagyjelű-DA/AD/kisjelű-DA módszerek, (pl. Two-Step Subranging ADC vagy a Successive Approximatics ADC-tehát ezek visszacsatolásos, közbülső jelátalakitgatásos módszerek, ahol pl. ugyanazt a fokozatot használják a legelső nagyjelű komparálásra, mint a köv., 1 dekáddal pontosabb felbontásra s.i.t., így több dekádot is átfoghatunk egyetlen akár 3-4 bitet besoroló komparátorral, persze borzasztó időveszteséggel), amikkel már sokkal egyszerűbb akár 10-12 biten is digizni, de ezen minimálisan hármas átalakítások miatt a jelfeldolgozási idő nagyon megnő, az egész visszacsatolásos folyamat alatt ui. azonos jelet kell a bemeneten tartani, nehogy feldolgozás közben az input megváltozzon. Így, míg a sima komparátoros felbontásnál 10-100 ns az átlag késleltetési idő, addig az ilyen, bonyolultabb esetekben ez többszörös nagyságrendű! Ezen időértékekből visszaszámolható az 1 sec alatti mintavételek max. száma — és ez pont a mintavételi freki.

Nos, a digizés határfrekije (ergo gyorsasága) ezért limitált.

SB 2.0-val NEM LEHET 15 kHz FELETT DIGIZNI!!! Egyedül a Thunderboard tud 22 kHz-es mintavételt! Vajon ha tudna 44k-val digizni, akkor hogy lehet, hogy az általad TH irányában említett BLASTER MASTER legújabb verziói sem képesek jól digizni az én SB 2.0-mon 15k felett! A 4.75-ös verzióban pl. 23k-s felső határt ír ki a program, de ha ezzel digizünk, lejátszáskor furcsa dolgok történnek: kissé begyorsulva hallhatjuk vissza a felvett dolgokat...

És ha tényleg tudna: akkor hogy lehet, hogy az SB 2.0 dobozára NEM az van írva, hogy 'Optional 44kHz record sampling rate with additional software' vagy valami hasonló??? Sajnos, ezek után ezt a gondolatodat is üzleti jellegű reklámnak kell betudnom! Hisz nem lehetne akkor olyan hülye a *Creative Labs*, hogy ne 44 kHz-esként hirdesse a kártyáját!

Hogy miért nem azonos a felvételi és lejátszási határfreki? Mégiscsak jobban mutat a dobozon egy 44 kHz, mint egy 15 kHz!!

Mellesleg tüzetesen átolvastam a SB 2.0 kézikönyvét, és sehol sem találtam utalást a 44.1k-s felvételre. Valószínű megtéveszthetett Téged az, hogy az A-3-as oldalon a *Sound Capabilities* cím és a *1 Digitized Voice Channel* alcím alatt a következő mondat szerepel: *Programmable variable sampling rate 4kHz to 44.1kHz*. Az nem szerepel mellette, hogy csak lejátszásnál. De ha lapozol egyet, a *Voice Input Capability) 8 bit A-D Conversion of Sound Signal* címszó alatt a következők állnak: *Variable sampling rate: 4kHz to 15 kHz...*

Nem akarlak megbántani, de aki leszól olyanokat, akik nálánál lényegesen jobban hozzáértőek, és olyanokat mond róluk, hogy *'a fickó tök bunkó módon nekemrohant'*, az ne csodálkozzon, ha az eredetileg az egészen csak röhögő, passzív alakok is bekapcsolódnak a témába!

DADA/TSI

Thx goes to a kézirat felülvizsgálatáért, a kritikákért, segítségért: *Shadow/GSH, TRf/TDM, Giraffe/TDM, GRIN, TSC/TSI*!

Na ez szép! Kiebrudalom ezt a nyavalyát ide magam elé, 1.75 meg kajánul kuncog, hogy sokat nem nyertem vele, mert így meg szűkösebb hely maradt a nélkülözhetetlen havi orvosságra. Ezért most úgy döntöttem, nem is szapulom tovább a szót, vágjunk is bele, mert mindjárt itt a CoV vége! Annyit előljáróban, hogy úgy látom egyre inkább az egészségetek rovására megy a CoV olvasása, ha ez így megy tovább, a 700 ezer munkanélküli mellett lesz vagy 2 millió betegállományú is.

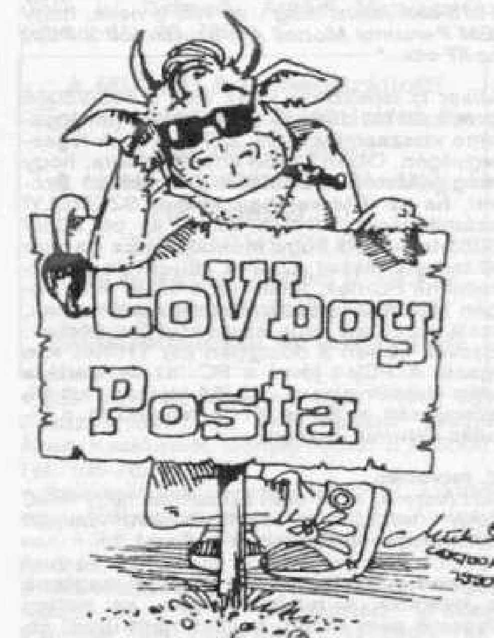
A CoV káros az egészségre

Hi CoVboy!

Örömmel közölhetem, hogy megvásároltam az első olyan újságot, ami érdekel **(Nocsak, esetleg beavatnál, hogy melyik az? CoVboy)**. Valószínű, hogy gyakran írok még levelet nektek, mert úgyis sok időm van rá **(Nyugodtan, 1 év után végre kiürítettem a dobozaimat — CoVboy)**. Amióta elolvastam a Com. Újság első oldalait, de inkább leírom a történetet **(Mondd! Jó helyre írtál? — CoVboy)**. Péntek du. megyek haza az iskolából. Zsebre van téve a kezem, és azon gondolkodom, miféle halálnemet szabjak ki az aznap „fásító" tanárnak (Nő) **(Ja, ha még növésben van, akkor vegyél neki cipőt — CoVboy)**. Arra a döntésre jutottam, hogy életemben először megveszem a CoV-ot (mivel nem jutott más az eszembe) **(Dehogynem jutott, az előbb mintha más lapról beszéltél volna — CoVboy)**. Éppen egy érdekes árajánlatot olvastam, amikor figyelmes lettem egy fölöttébb kellemetlen tényezőre. Ez egy piros Renault 19-es volt. Ugyanis elütött! Tehát innen a kórházból éppen elég időm van nektek levelet írni. Azért fogtam levélírásba, hogy tudjátok mennyire káros a lapotok (törött bal láb, 3 bordacsont, 2 kulcscsont + kisebb nagyobb zúzódások), hát ez van! Az orvosok eltiltottak az újságtól, elvették. Indok: nem szabad sajnos nevetgélni! A CoV bevérezte a tudómet. Ezután meg rajtakaptam a dokikat, akik hangosan hahotázva a folyosón az újságomat olvasták. Egy közülük aztán meg is rendelte **(Egy orvosnak mégiscsak az a dolga, hogy rendeljen, nemde? CoVboy)**, azután még kettő (a honoráriumról majd később írok). Ja, hamarosan hazamehetek, és szeretném, ha vigasztalásul küldenél néhány régebbi számot, de csak ha megy. Ja! És a hirdetésemet is tegyétek már műsorra! Köszi a több hetes pihenőt!

RIGÓ RÓBERT (Pondró), Kiskunhalas

CoVboy: Az sosem volt kétséges a számomra, hogy a CoV káros az egészségre, de hogy ennyire? Ez mindjárt világossá teszi előttem azt, hogy az előfizetők listájában miért van minden második név előtt egy bizonyos DR előtag. Ez a honorárium dolog valahogy nem tiszta a számomra, talán csak nem pénz áll a házhoz? Öröm



mel olvastam, hogy hamarosan hazamész, íme vigasztalásul egy régebbi számom, a hangjegyeket képzeld hozzá. Egyébként ezek a számok sem mennek maguktól, előbb meg kell komponálni őket. Szóval egy 1990-es szerzeményem részlete, a címét már elfelejtettem:

„Elmentem Moszkvában egy orosz lánnyal, mert tegnap kikapott az orosz lányi bányász,
Másnap juhtúrós TOFU-t szopogattam egy sráccal, a pecabotomon meg fennakadt egy kárász..."
Hogy ez mennyire vigasztal meg téged azt nem tudom, de azért jobbulást (magamnak is)!

Káros ez a CoV #2

Geszti&K.F. — CoV-vadon
Káros ez a kis CoV,
CoV-vadon, rideg nagyon,
és az őrülettel is határos,
az ahogyan ide-oda kerget
az unalom a lapokon.
A lemez: elküldetlen, vagy pocsék minőség
és játék nélkül is nagy itt a hőség,
tovalapozok........
cseppi post előtt betűhegyek,
no meg a sarkok pl. Plus/4,
s hol vannak a news-ok,
miközben kutyát nyúzok, s a lapozást is
csak megszokásból teszem,
nincs vita hát,
hagyom, hogy magával rántson
egy olyan újság, amiben nincs hiúság!
K.F., Tatabánya
CoVboy: Ez aztán a rapper, csak meg ne induljon a RAP-per, már amennyiben Geszti kollega esetleg CoV-ot is olvas két clip között. Én mindenesetre téged súlyosabb esetnek tartalak, mint bordatörött barátunkat, bár ezt a vitát azt hiszem csak egy mérleg tudná eldönteni. Mellesleg hiába próbálkoztál, nem fogok mindenféle rímekkel RAP-ülni a papír felé, mert vár a chip-et chap-at.

Káros ez a CoV #3

Tisztelt Szerkesztőség!
Erre nálunk Zalalövőn is van híre az Önök lapjának, bár beszerezni szinte lehetetlen, úgymond hallomásból ismerjük. Úgy tudjuk, Önök előszeretettel foglalkoznak a szarvasmarhákkal, mind tenyésztés, mind gazdasági felhasználás és szociológiai magatartás szempontjából. Lehet, hogy tévedünk, de azt rebesgetik, hogy lapjuk egyes számaiban már velünk (az MGTSZ-szel) is foglalkoztak.
Biztosíthatjuk Önöket — mint szakembereket és hírneves tenyésztőket — hogy szerény szövetkezetünkben a szarvasmarhák — a jó ellátásnak és figyelmességüknek köszönhetően — igen jó tejhozamúak, a vágómarhák pedig első osztályú húst adnak. Ezzel csak azt szeretnénk, ha az Önök lapja által nagyobb hírt kapna az, ami itt folyik — talán megérdemelten.
Szeretnénk továbbá kölcsönös információcserét létrehozni a hazai, és idővel a külföldi tenyésztők között. Itt gondolok például olyan események tudósítására, mint pl. a hollandiai könnyűzenekoncert, ahol a zenekar egy több, mint kétszáz tagból álló csordának adott elő. Erre az ismeretcserére szintén az Önök újságját szemeltük ki, mint lebonyolító eszközt.
A tenyésztők idővel szervezetbe, majd pártba is tömörülhetnének, de ezek még távlati terveink.
Továbbá megalapíthatnánk egy ellenálló csoportot is, ami az EK ellen lépne fel, ha az újból elrendelné országaiban a húsembargót. Erre már nevünk is van, ez lenne a Magyar Szarvasmarhatenyésztők Akciócsoportja, a MaSzAk **(Nekem az jobban tetszene, hogy Társulata, úgy a rövidítése lehetne: MaSzaT — CoVboy).**
Tessenek a fenti javaslatokon elgondolkozni, ha érdekli az Urakat, keressenek fel minket!
Álljon utoljára itt egy kérés. Mivel mi még az Önök lapját soha nem láttuk — de a hírekből következtetve biztos csudajó — szeretnénk rá előfizetni. Tehát kb. 30756 db. csekket legyenek szívesek küldeni (+ugyanennyi Évkönyv-előfizetést is), mert a falubíró kötelezővé tette a település minden lakosa számára a folyóirat beszerzését. Előre is köszönjük. Remél-jük, fogunk még egymásról hallani!
Derko Vendell, a Nyina Vasziljevna MGTSz főtitkára, Zalalövő.
U.i.: Mellékeltük a TSZ elnök fényképét — tudják, hogy mire számítsanak!
CoVboy: Hi Mr. Köcsög! Ha már ilyen (sz)ivatalos hangot ütöttél meg, igazán elutazhattál volna Zalalövőre, hogy legalább a leveledet ott add fel, miután a borítékon ott éktelenkedik a PÉCS felirat. A tanulmány egyébként nem sikerült rosszul, bár véleményem szerint Téged is tenyészteni kellene, ilyen marhából úgyis kevés van az országban. Leveled egyetlen érdekes részét a legvégére hagytad, előfizetési csekket viszont csak akkor tudok küldeni, ha megírod a címedet is!

Úgy gondolom, ezekután jobb, ha a mellékelt ábra szerint végzem... — CoVboy



Műalkotáselemzés á'la CoV 28

Hi Kovbolyhó csucsu!
Mi, a pápai közgázosok írnánk néked személyes szem-mélyed részére **(Üdv. néktek, ott Róma mellett milyen állapotban vannak a gázcsövek? CoVboy)**. Momentán volna egy kérdésünk, ami szerintünk mást is izgat „Ebben az időben alatt" (*Részlet volt a II.osztályos történelemkönyv egyik értelmes mondatából*) az motoszkál bennünk, hogy mi a jó édes.... ... jót jelenthet a CoV 28-ban megjelentetett rajz a két McChicken-nel. Már pályázatot is hirdettünk, de (bár egy halom ELITE ZSENI(E) van ebben a skóla nevezetű istállóban), nem akadt olyan lény (még tanár sem), aki értelmes megoldást adott volna be (be-ee). Csak egy-két rajzolmányt kaptunk, melyek arról tanúskodnak, hogy téged, mint legfőbb ba... (bocs, csuklottunk — közös erővel —), tehenet kéne lelepleznünk, de úgy, hogy ha nem adsz választ, az ÖKB-k (Önkéntes Közgáz Bikák) álljanak készenlétben. Szóval, ha nem válaszolsz valamilyen úton (tőlünk az űrből is jöhet a válasz, bár szerintünk Te amúgy is onnan származol), két gond is adódhat: We dying for you, de ennek elsősorban a fordítottja következhet be (Arány—>1:99). Várjuk váááá-lasszód!
HORVÁTH LAJOS, Pápa
CoVboy: Miről is van szó? Na várj egy kicsit, hoznom kell egy CoV 28-at... ...itt vagyok megint. Aha, hát ez valóban nem semmi mű Müller maestrótól. CoVboy bátyó most leereszkedik a gázosok szellemi színvonalához, és megpróbálja megmagyarázni a mű értékes vonásait. Helyszín Pápa, valahol a Vajda P. ltp. melletti csirkefarm kerítése mellett. A mű eredeti címe: KUKORI ÉS KOTKODA CSŐRE TÖLTVE. Külön kiemelném a stukker csőre és kukori csőre között létrejövő, egyre nagyobb mértékű feszültséget. A feszültséget az ELITE boys©®™ kívánja oldani BÉKE felhívásával, innen a MIR-ELITE szóösszetétel. A 3 tojás annak a kifejezése, hogy kotkodáék gondolnak a jövőre is, ki tudja, kinek a csőre fog még holnap is csipegetni? A zászlót tartó KUKORI (aki ezúttal álruhában kotkoda #2) rémült arcvonásai is kifejezik azt a feszültséget, amit a kép takar, ezen a takaráson persze segíthetünk, ha kitépitek a lapot, Larry Laffer mosolygó arca vet véget a feszült helyzetnek. Hát ennyi a kép mély érzelmű gondolatvilága... A franc a pofádat, miért tépkeded a CoV-ból a lapokat? Csak tessék-csak tessék, CoV 28-ra is tudunk még csekket küldeni.

Forgószínpad

Szasz CoVboy!
Jó a CoV, de lehetne jobb is! Úgy hallottam annyit dohányzol, hogy a többiek füstmérgezést kaptak. Ajánlok egy új hobbit: A bélyeggyűjtést. Így leszokhatnál a dohányzásról.
BIKASOFT, DÉMI SÁNDOR, Budapest
CoVboy: Hi BIKASOFT! Jó nevet választottál, nem akarsz kiállítani az IFABO-n véletlenül? Azt mondják sokszor a név adja el a terméket. Az ötletedet már egyszer kipróbáltam, csak előbb-utóbb tele lett a HQ fala tehénfüllel, s ezt 1.75 egy idő után megsokallta — az az érzés volt a HQ-n, hogy állandóan fülel valaki. Így maradt a dohányzás.

Tisztelt Cowboy, tehenek, legyek, CoVgirl, stb.!
Egy kéréssel állok a tehén farának! Szóval a WIZARDRY 2-ről van szó. Az elején kér egy Scenario Disc-et, hát jó, berakom, de ez neki nem elég. Meg meri kérdezni, hogy hány drive-om van? Háét ez hülye! Természetesen 1. Megnyomom az 1-et ugye. Erre azt mondja, nyomjak meg egy ↵ billentyűt is! Természetesen ilyen billentyű nincs az öreg C64-esen. ← billentyű van, de erre semmit sem csinál! Hát akkor mit kell tenni? Kérlek bőfögd már el!
LIPTÁK GÁBOR, Budapest
CoVboy: Ha már az IFABO-nál tartunk, nem voltál kint véletlenül? Nem, miért nem? Ott elég sok olyan gépet láttál volna, amelyiken van ilyen billentyű. Ja, hogy a C64-en miért nincs? De van! Csak újabban az 'ENTER', C64-en 'RETURN' jelölésére használják. Ebből már nem

lesz nehéz kitalálni, hogy mit kell megnyomnod.

My dear CoVboy!!
A gépek közötti vitára (Plus/4, C64, Amiga, IBM) válaszolnék. Szerintem legjobb gép a burkolat nélküli fűnyíró, mert az még a szomszédomat is leveszi a lábáról.
Krisna, alias Lukács Krisztián Zoltán, Szeged
CoVboy: Ismerem a szomszádodat, jó haver. Minden reggel ott ül a Flóriánnál az aluljáróban és nekem gyűjt sörre. Azután délután bejön a HQ-ra a falábaiért, mert este az Operettben lép fel egy táncos darabban.

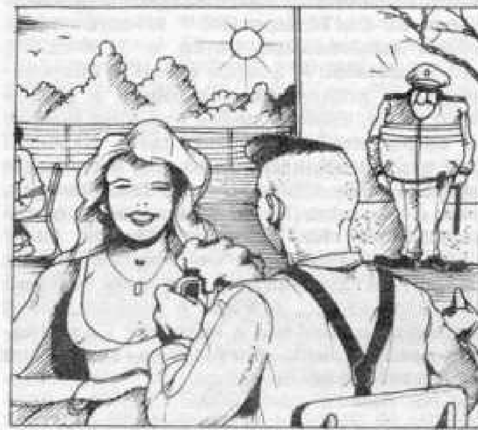
T.cím!
A munka egy információközvetítő teljesen legális tevékenység.
Havonta 24-25 ezer forint keresetet biztosít. Könnyű, adminisztrációs feladat, hetente 6-8 óránál nem igényel több időt, a kereset pedig az idő elteltével csak növekszik.
Amennyiben a tevékenység érdekli Önt, kérem küldjön 560,- Ft-ot és megkapja tőlünk a részletes leírást,információt.
E tevékenység fő, vagy mellékállástól teljesen független.
SZOMBATHELYI ZOLTÁN, Győr
CoVboy: Miféle pénzt akar Ön kihúzni azn én zsebemből már megint? Már eleve gyanús volt, hogy a borítékon nincs feladó. Nos T.Uram! Információközvetítéssel foglalkozunk mi is, úgyhogy ez nálam nem lehet probléma. A heti 6-8 óra is belefér valahogy. A kereset jól hangzik, de nem gondolja, hogy csak egy részletes tájékoztatóért 560,- Ft az egy kicsit sok? Persze, hogy érdekel a dolog, ha nem ilyen mindenféle ügynökösködésről, házalásról van szó (mint az MV lánc, emberek meggyőzése arról, hogy osztrák, meg mindenféle életbiztosításra, tőkebefektetésre adják piciny megtakarított pénzüket, esetleg edénybemutató?), nem-nem T.Uram, ha valami ilyesmiről van szó, akkor máris kidobott 17,- Ft-ot az ablakon. Ha mégsem úgy esetleg várom további információit!

És íme a végére az ideális levelezőlap, illetve annak egy részlete. Ezt igazán rendszeresíthetnétek, de jó dolgom is lenne...

Kedves
Drága
Aranyos
Egyetlen CovBoy & 1,75.

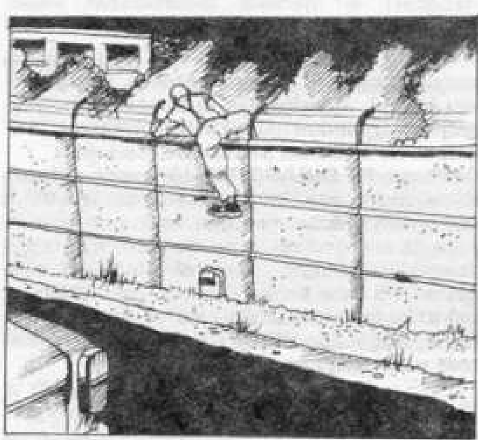
	IGEN	NEM
Jól érzem magam.	☑	☐
Sokat gondolok Rád/Rátok.	☑	☐
Minden rendben van.	☑	☐
Sokat dolgozom.	☐	☑
Rengeteget eszem-iszom.	☑	☐
Üldöznek a férfiak.	☐	☑
Üldöznek a nők.	☑	☐
Üldöznek a rendőrök.	☑	☐
Üldöznek a szúnyogok.	☑	☐
Az idő csodálatos.	☐	☑
Szeretnék tovább maradni.	☐	☑

Érkezésem időpontja: ..9..év..9..hó..9..nap
..9..*óra*...9..*perc*
helye:..I.П........

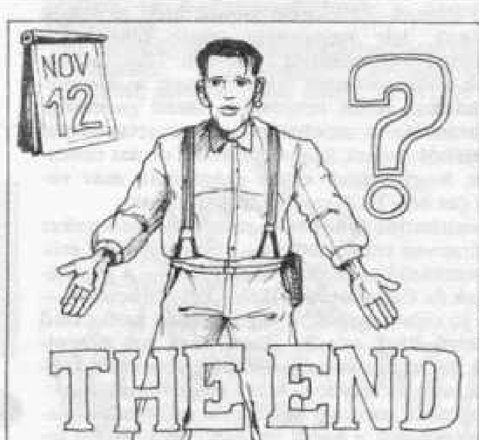












A hónap TOP listái:

C64
Art of China
Star Commander
Indy IV. Adv..
Pirates!
Holiday Games
Inherits o.t.Throne
Hook
Cool World
Fly Harder
Int.Truck Racing

Amiga
B17 Flying Fortress
Ween
Monkey Island 2.
Legends of Valour
A-Train
Civilization
Star Trek
Chuck Rock II.
Indy IV. Adv.
Trolls

PC
Eric the Unready
Comanche
Monkey Island 2.
Spelljammer
Freddy Pharkas...
Civilization
Stunt Island
Ultima Underworld II.
Might & Magic IV.
Dune 2.

Plus/4
Laser Squad 1/2
Cloud Kingdoms
Extasy
Castle Master
Fancy World
Puzznic
3D Pool
Way Out
Heroic
Dizzy III.

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 4 kép 1-1 játékprogramról készült. Mind a 4 játék nevében egy-egy szám is szerepel. Azok között, akik külön levelezőlapon legkésőbb 1993. május 17-ig beküldik ennek a 4 számnak az összegét, azok között 10 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemezt sorsolunk ki. A levelezőlapon azt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a lemezeket, ha nyernétek...

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1141. Budapest, Álmos vezér útja 17.,
Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

ELKÖLTÖZÜNK!

Az ACOMP Számítástechnikai Kft. címe
1993. május folyamán változik! Új címünk:
1135 Budapest, XIII. Szent László út 74/A. Tel.: 149-6165

Commodore Amiga 500	32.900,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	32.900,- Ft
Commodore Amiga 600	33.500,- Ft
Commodore Amiga 1200	56.900,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB	275.000,- Ft
+4MB RAM modul	29.000,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	3.500,- Ft
Commodore C-64/II	9.190,- Ft
Commodore C-64 + joystick + játék	9.590,- Ft
Commodore C-128D	24.990,- Ft
Commodore 1541/II Floppy	11.900,- Ft
Commodore 1802 monitor	24.990,- Ft
Commodore Datassette	1.850,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	23.500,- Ft
Commodore 1084S monitor	29.900,- Ft
Commodore 1940 monitor	41.900,- Ft
Commodore 1942 Multisync monitor	52.900,- Ft
Philips 8833 II. Stereo-Color monitor	29.900,- Ft
512 Kb órás memóriabővítő	3.200,- Ft
2.0 Mb órás memóriabővítő	14.900,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.900,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	6.900,- Ft
3.5" külső floppy drive	9.490,- Ft
Quickshot II Plus joystick	790,- Ft
Quickshot QS - 123 analóg joystick	1.190,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	490,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	790,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez	200,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	390,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	890,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.550,- Ft
Maxell 5.25" MD2-DD lemez	590,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	750,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	450,- Ft
Profex 3.5" DS/DD lemez (11 db/form.)	690,- Ft
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	1.090,- Ft
Amiga Action Replay MK.III. + könyv	9.990,- Ft
4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
C-64 / C-128 Mouse	2.500,- Ft
Swifty Amiga/Atari Mouse 3 gombos	2.500,- Ft
C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
C64 Action Replay Mk.VI. + kézikönyv	5.900,- Ft
NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	490,- Ft
NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	490,- Ft
Noris Amiga 500 porvédő	990,- Ft
Noris C-64/II porvédő	790,- Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1.990,- Ft
Mouse pad	250,- Ft
Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	18.900,- Ft
Soundblaster 16 (16 bites) hangkártya	29.900,- Ft
Midi Amiga interface	2.990,- Ft
Handy-scanner + interface Amigához	13.900,- Ft
Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.900,- Ft
Trackball Amigához	3.590,- Ft
Amiga Magazin újság	450,- Ft
Power Play újság	450,- Ft

Viszonteladóknak óriási árkedvezmény!
Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!
Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.
Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!